NINTENDO64

CHUN SOFT

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

公式パーフェクトガイド

チュンソフト編

「鬼ヶ島」攻略もいよいよクライマックス！
さまざまな難関を乗り越えて、
鬼のオヤブンと対決することになったシレンの運命は!?
そして、鬼退治をしたシレンの前に広がる、
さらなるダンジョンでの、新しい冒険の数々とは!?
「鬼ヶ島」攻略のあとに登場する、
「もののけ王国」と「神社の隠し穴」「中腹の井戸」
「最果てへの道」「あかずの間」「黄金の間」の
5ダンジョンを完全攻略！
全ダンジョンのコンプリートデータも掲載した、
究極の公式パーフェクトガイド、ついに登場!!

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

公式パーフェクトガイド

コンプリート編

風来川柳

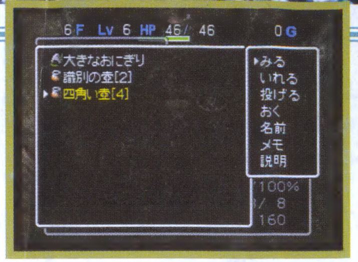
忘れえぬ
友と歩むぜ
風来道

【意味】
頼れるのは自分だけ……というのが、風来人の常。
だが、シレンには
リクという、かけがえのない親友ができた。
彼が残した三度笠と道中合羽は、
今でもシレンの宝物であり、
風来人として生きる支えなのだ。
（ちょっといい話すぎか……）

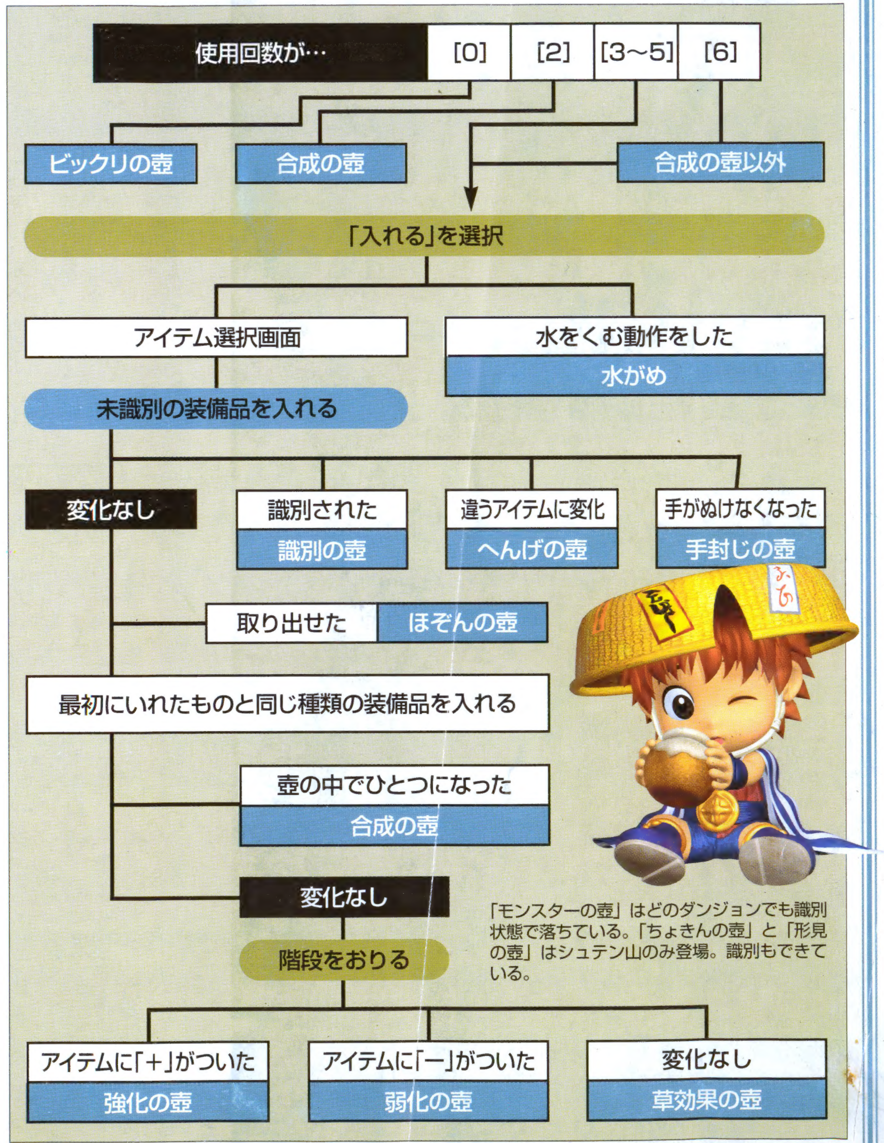
～快適な壺ライフのために～

壺識別チャート

シレンの冒険の要となる数々の壺だが、冒険の後半ではそのほとんどが未識別状態になってしまう。これではせっかくの壺も宝の持ち腐れだ。そんなときはこの壺識別チャートを使おう。



⬆似たような壺でも強化と弱化では効果が180度違う。むやみに物を入れないように。



「モンスターの壺」はどのダンジョンでも識別状態で落ちている。「ちょきんの壺」と「形見の壺」はシュテン山のみ登場。識別もできている。

杖・壺価格表

この表では杖、壺の残り使用回数から、その識別名を割り出すことができる。店で売っている未識別アイテムも、これで安心だ。

販　売　価　格

名前／回数	0	1	2	3	4	5	6
識別の壺	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
弱化の壺	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
ほぞんの壺	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
へんげの壺	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
手封じの壺	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
水がめ	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
草効果の壺	4000	4200	4400	4600	4800	5000	5200
合成の壺	8000	8400	8800	9200	9600	10000	10400
強化の壺	15000	15750	16500	17250	18000	18750	19500
ビックリの壺	3000	—	—	—	—	—	—
形見の壺	10000	—	—	—	—	—	—
モンスターの壺	10000	—	—	—	—	—	—
ちょきんの壺	2	—	—	—	—	—	—

売　却　価　格

名前／回数	0	1	2	3	4	5	6
識別の壺	500	525	550	575	600	625	650
弱化の壺	500	525	550	575	600	625	650
ほぞんの壺	600	630	660	690	720	750	780
へんげの壺	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
手封じの壺	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
水がめ	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
草効果の壺	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
合成の壺	4000	4200	4400	4600	4800	5000	5200
強化の壺	7500	7875	8250	8625	9000	9375	9750
ビックリの壺	1500	—	—	—	—	—	—
形見の壺	5000	—	—	—	—	—	—
モンスターの壺	1	—	—	—	—	—	—
ちょきんの壺	1	—	—	—	—	—	—

販　売　価　格

名前／回数	0	1	2	3	4	5	6
ふきとばしの杖	500	525	550	575	600	625	650
のりうつりの杖	500	525	550	575	600	625	650
場所がえの杖	800	840	880	920	960	1000	1040
引きよせの杖	800	840	880	920	960	1000	1040
回復の杖	800	880	960	1040	1120	1200	1280
ころばぬ先の杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
物知りの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
鈍足の杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
クオーターの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
封印の杖	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
トンネルの杖	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
とうめいの杖	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
倍速の杖	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200
からぶりの杖	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
火ばしらの杖	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
不幸の杖	2500	2750	3000	3250	3500	3750	4000
草投げの杖	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
草受けの杖	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
しあわせの杖	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900

売　却　価　格

名前／回数	0	1	2	3	4	5	6
ふきとばしの杖	250	262	275	287	300	312	325
のりうつりの杖	250	262	275	287	300	312	325
クオーターの杖	250	262	275	287	300	312	325
場所がえの杖	400	420	440	460	480	500	520
引きよせの杖	400	420	440	460	480	500	520
回復の杖	400	420	440	460	480	500	520
ころばぬ先の杖	500	525	550	575	600	625	650
物知りの杖	500	525	550	575	600	625	650
鈍足の杖	400	420	440	460	480	500	520
封印の杖	500	525	550	575	600	625	650
トンネルの杖	1000	1050	1100	575	1200	1250	1300
とうめいの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
倍速の杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
からぶりの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
火ばしらの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
不幸の杖	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600
草投げの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
草受けの杖	1400	1470	1540	1610	1680	1750	1880
しあわせの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300

腕輪・巻物・草価格表

アイテムの単体価格表。店さえあれば、未識別アイテムの正体がある程度わかる。

腕輪	買い値	売り値
くねくねよけの腕輪	3000	1500
遠投の腕輪	4000	2000
白発白中の腕輪	4000	2000
ノーコンの腕輪	4000	2000
回復の腕輪	5000	2500
たれ流しの腕輪	5000	2500
まがりの腕輪	5000	2500
ハラヘリよけの腕輪	5000	2500
ちからの腕輪	5000	3400
まじしおの腕輪	5000	2500
百発百中の腕輪	7500	3000
超会心の腕輪	7500	1500
とうしの腕輪	10000	5000
パコレプキンの腕輪	10000	5000
ハラヘラズの腕輪	15000	7500
ハラヘリの腕輪	15000	7500
紙一重の腕輪	15000	7500
うけながしの腕輪	15000	7500
ワナ師の腕輪	25000	1000

巻物	買い値	売り値
ワナ作動の巻物	200	100
識別の巻物	500	250
引き上げの巻物	500	250
いかずちの巻物	500	250
いかすしの巻物	500	250
炎上の巻物	500	250
おはらいの巻物	1000	500
分身の巻物	1000	500
ワナけしの巻物	1000	500
氷の巻物	1000	500
ゾワゾワの巻物	1000	500
持ちかえりの巻物	1000	500
地の恵みの巻物	1200	600
天の恵みの巻物	1200	600
バクスイの巻物	1200	600
バクハの巻物	1500	750
水がれの巻物	1500	750
大部屋の巻物	2000	1000
壺増大の巻物	2000	1100
壺われずの巻物	2000	1000
すいだしの巻物	3000	1500
メッキの巻物	4000	2000
仕入れ直しの巻物	4000	2000
白紙の巻物	5000	2500
聖域の巻物	7500	2500
聖城の巻物	7500	2500
ねだやしの巻物	25000	400

草	買い値	売り値
雑草	50	25
薬草	100	50
くねくね草	300	150
高とび草	300	150
すばやさ草	300	150
超不幸の種	400	200
命の草	400	200
胃拡張の種	400	200
胃縮小の種	400	200
毒消し草	400	200
弟切草	500	250
めぐすり草	500	250
話の種	500	100
ドラゴン草	500	250
火炎草	700	350
よくきき草	1000	500
ちからの草	1500	700
毒草	1500	700
しあわせ草	2000	1000
不幸の種	2000	1000
復活の草	2500	1250
天使の種	3000	1500

「+」価格表

アイテムの「+1」の数値や使用回数1に対する価格表がこれ。「−」は値段がつかない。

武器	買い	売り
こんぼう	20	10
長巻	35	15
カタナ	45	20
どうたぬき	180	60
剛剣マンジカブラ	2250	1050
つるはし	175	80
必中の剣	500	250
ミノタウロスの斧	300	120
妖刀かまいたち	250	120
一ツ目殺し	225	125
成仏のカマ	250	100
ドラゴンキラー	500	250
ドレインバスター	250	125
ごんぼう	25	12.5
神器の剣	2250	1000
きたえた木刀	300	150
かつおぶし	100	50
金の剣	300	150
如意棒	1000	500
ガマラのムチ	800	400
にぎりへんげの剣	500	250
ケンゴウの刀	160	45
使い捨ての剣	150	75
木づち	200	100
スパークソード	750	375
ヤリ	500	200
アイアンヘッドの頭	250	125
モーニングスター	250	125
オトトスピア	200	80
象牙の剣	200	80
大三元の剣	4800	3200
回復の剣	2000	1000
サトリのつるはし	2000	1000
龍神剣	3000	1500
火迅風魔刀	2000	1000
秘剣カブラステギ	8250	3000
アイアンハンマー	1000	500
宝剣ミジンハ	12000	8000
三日月刀	5000	2500

盾	買い	売り
やまびこの盾	1200	400
見切りの盾	1000	500
皮の盾	200	100
バトルカウンター	400	100
使い捨ての盾	160	60
地雷ナバリの盾	500	200
重装の盾	300	120
トドの盾	600	150
ドラゴンシールド	800	400
金の盾	1000	400
神器の盾	1200	400
きたえた木の盾	175	25
象牙の盾	1000	200
身かわしの盾	1500	750
はね返しの盾	1800	500
うろこの盾	600	300
呪いよけの盾	1000	250
カラクロイドの盾	1200	600
ガマラの盾	400	160
しあわせの盾	1500	350
矛の盾	1300	500
サトリの盾	4000	2000
風魔の盾	1500	350
大三元の盾	4800	3200
ラセン風魔の盾	5500	3000
ばん族の盾	150	70
オオカブトの盾	700	300
バジリスクの盾	6000	1000

杖	買い	売り
ふきとばしの杖	25	12.5
のりうつりの杖	25	12.5
場所がえの杖	40	12.5
引きよせの杖	40	20
回復の杖	80	20
ころばぬ先の杖	50	20
物知りの杖	50	40
鈍足の杖	60	25
クオーターの杖	60	25
封印の杖	100	25
トンネルの杖	100	50
とうめいの杖	100	50
倍速の杖	200	50
からぶりの杖	125	100
火ばしらの杖	125	100
不幸の杖	250	60
草投げの杖	250	60
草受けの杖	150	60
しあわせの杖	150	70

壺	買い値	売り値
識別の壺	50	25
弱化の壺	50	25
ほぞんの壺	60	30
へんげの壺	100	50
手封じの壺	150	75
水がめ	150	75
草効果の壺	200	100
合成の壺	400	200
強化の壺	750	375
ビックリの壺	—	—
形見の壺	—	—
モンスターの壺	—	—
ちょきんの壺	—	—

印価格表

印ひとつひとつにも値段があり、売却するときはその値段が上乗せされている。

武器	買い	売り
食	0	0
ド	100	50
ケ	100	50
捨	150	750
掘	1000	500
か	1000	500
目	1800	900
三	2000	1000
木	2000	1000
水	2000	800
仏	2500	1000
竜	2500	1000
会	3000	1200
金	3000	1500
必	5000	2500
に	5000	2500
ス	5000	2500
銭	8000	4000
回	10000	5000
サ	10000	5000
鉄	10000	5000
月	10000	5000
龍	15000	7500

盾	買い	売り
拾	100	50
重	100	50
皮	100	500
バ	1000	500
銭	1000	800
爆	2000	1000
ト	2500	1200
う	3000	1500
竜	3000	2000
山	4000	2000
見	5000	2000
金	5000	2000
祓	5000	2500
返	5000	2500
カ	6000	3000
身	6000	3750
幸	7500	3000
サ	7500	10000

その他	買い	売り
中	0	0
呪	0	0
超	10	5
不	10	5
祓	500	250
薬	500	250
命	600	300
ち	600	300
眠	800	400
弟	800	400
消	800	400
銀	1000	500
帰	1000	500
識	1000	500
帰	1000	500
火	1000	500
飯	1000	500
幸	1000	1000
天	2000	2000

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

公式パーフェクトガイド

不思議のダンジョン
風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！
公式パーフェクトガイド

目次

第一章―上級者の基礎知識 ……7
新登場アイテム完全チェック ……8
特殊合成アイテム ……22
新たなるモンスター ……28
新登場土偶 ……36
コラム ……38

第二章―風来人の心得 ……39
キミのプレイは間違っていないか？ ……40
コラム ……42

第三章―鬼ヶ島〜後半 ……43
解説 ……44
攻略 ……45

第四章―もののけ王国 ……49
解説 ……50
野生の王国 ……52
ンドゥバハウス ……54
空飛ぶ仲間たち ……56
ドラゴン・マウンテン ……58
探検！ 地下帝国 ……60
忍者の隠れ里 ……62
水中パラダイス ……64
マムルランド ……66
コラム ……68

第五章―神社の隠し穴 ……69
解説 ……70
基礎講座 ……72
登場アイテム ……74
攻略 ……75
モンスター出現テーブル ……80
コラム ……84

第六章―中腹の井戸 ……85
解説 ……86
ワナ ……88
土偶 ……92
基礎講座 ……96
登場アイテム ……99
モンスター出現テーブル ……100
コラム ……104

第七章―最果てへの道 ……105
解説 ……106
基礎講座 ……108
登場アイテム ……110
階層別攻略 ……112
モンスター出現テーブル ……122
コラム ……126

第八章―あかずの間 ……127
解説 ……128
基礎講座 ……130
登場アイテム ……132
階層別攻略 ……134
モンスター出現テーブル ……138
コラム ……142

第九章―黄金の間 ……143
解説 ……144
基礎講座 ……146
攻略 ……148
コラム ……156

第十章―クロンの知恵袋 ……157
ドロボウテクニック集 ……158
合成テクニック集 ……161
コラム ……164

第十一章―パーフェクトデータ ……165
パーフェクトアイテムデータ ……166
パーフェクトワナデータ ……188
パーフェクト土偶データ ……190
パーフェクトモンスターデータ ……192
コラム ……224

第十二章―四方山話
開発者座談会 ……226
索引 ……232
チュンソフトインフォメーション ……236

むかし　むかし　そのむかし……
それはシレンが　まだこどもだったころの　おはなし……

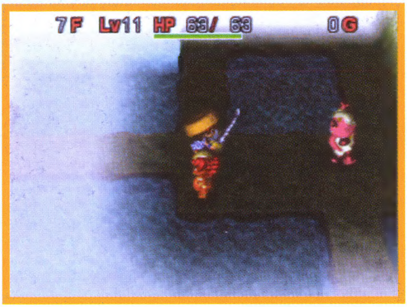
村人の協力を得て城を完成させたシレンたちは、
仲間とともに鬼ヶ島へと乗り込んだ。
「いまこそ鬼を退治するとき！」
モンスターが徘徊する鬼ヶ島を突破し
鬼たちのオヤブンをやぶり
ナタネ村に平和がおとずれたのでした

そして……

「そのもの　くさきイタチをひきいて
さらなるダンジョンへとむかう」

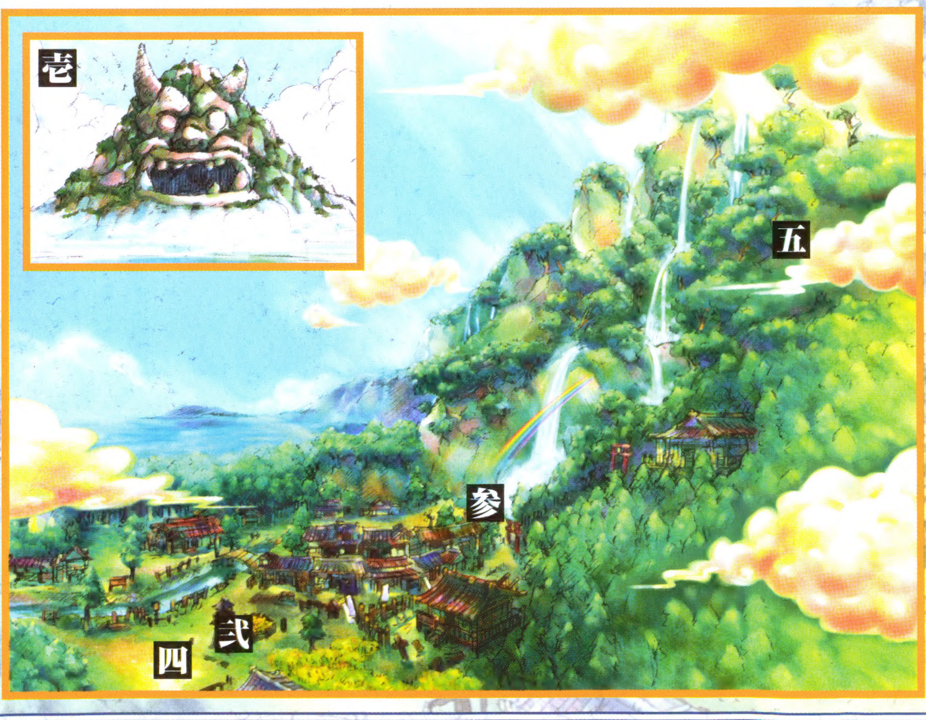
第二の予言が明らかにされ
新たなダンジョンが登場したのでした……

シレンが挑む 6つのダンジョン



壱 鬼ヶ島～後半

鬼ヶ島に乗り込んだシレンたちのその後はどうなったのか？　ガラハ戦からオヤブン戦までの鬼ヶ島を徹底解剖。鬼ヶ島の隅から隅までが明らかになる。



弐 神社の隠し穴

神社に開いたダンジョンは、モンスターを捕まえるためのダンジョンだ。ここではモンスターを捕まえるためのモンスターの壺を駆使して、仲間になったモンスター達とクリアを目指す。

参 中腹の井戸

中腹の井戸にも秘密があった。なんとここはワナ道を極めるためのダンジョンだったのだ。この中ではモンスターがワナにかかるようになり、シレンの味方をしてくれるのだ。

四 最果てへの道

うどん屋むみゅうの奥には不思議のダンジョンが広がっていた！　アイテム持ち込み不可能、ほとんど未識別状態の高難易度ダンジョンでシレンは生き残ることができるのか？

五 あかずの間

シュテン村で子供たちの失踪事件が発生。どうやらみんなあかずの間へと入っていってしまったらしいのだ。シレンは鍛え上げた装備と信頼できる仲間とともにダンジョンへと潜る！

？ 黄金の間

伝説の鬼の隠し財宝は実在した！各地に点在する黄金の間には、いままで出てこなかったレアアイテムが満載。こんなお得なダンジョンを風来人なら見逃すわけにはいかない！

この本の使い方

本書は『風来のシレン２～鬼襲来！ シレン城！～』のパーフェクトガイドです。鬼ヶ島の後半から、新たな4つのダンジョンとひとつの隠しダンジョンの詳細な解説が掲載されています。

鬼ヶ島15Fまで行った？

ナタネ村での城造りを終わらせて、鬼ヶ島へと攻め込んだシレンたち。難易度の高いこの鬼ヶ島の、15Ｆまでたどり着けたかな？ たどり着いた人は下に、城を造っていない、まだそこまで行っていない人は右へいこう。

公式ガイドブック

「風来のシレン２公式ガイドブック」では、シレン城の造り方から鬼ヶ島15Ｆまでの攻略が丁寧に説明されている。たとえシレン初心者でも、必ず城がたてられ、鬼ヶ島まで行けるようになる。この本を参考にすればバッチリだ。

鬼退治は終わった？

では、鬼ヶ島の25Ｆにいるオヤブンに勝てたかな？ 強いオヤブンをこらしめられれば、シレンの新しい冒険が幕を開けるのだ。まだ倒せていない、そこまで行けないという人は右に行こう。もう倒しちゃったよという人は下へ。

鬼ヶ島～後半へ

43ページから始まる「鬼ヶ島～後半～」は、鬼ヶ島の15Ｆ以降の詳細な攻略が掲載されている。ここを読めば、急激に強くなるモンスター達に負けないシレンを育てることができるはず。オヤブンにだって負けることはない。

さらなる冒険へ！

モンスターを極める

もののけ王国 ▶P049

もののけ王国では、シレンが捕まえてきたモンスターを動物園のようにして飼うことができる。各モンスターの効率の良い捕まえ方もここに。

神社の隠し穴 ▶P069

シレンがモンスターを捕まえるためのダンジョン。モンスターの壺以外のアイテムはあまり出てこないので、捕らえたモンスターたちを使って先に進まなければならない。

ワナ道を極める

中腹の井戸 ▶P085

中腹の村の井戸も不思議なダンジョンだった！ しかもこのダンジョンでは、ワナと土偶がシレンの味方になってくれるのだ。

隠されたダンジョンに挑む

黄金の間 ▶P143

鬼たちが隠した財宝を手に入れるならココ。秘密の進入方法から中に落ちているレアアイテムまで、今、明らかに。

ダンジョンを極める

最果てへの道 ▶P105

うどん屋むみゅうの美味しさの秘密が明らかになった時、新たなダンジョンが現れる。アイテム持ち込み不可、ほとんど未識別の難関ダンジョンが「風来のシレン２」にも登場。

あかずの間 ▶P127

シュテン山頂上で、1000年間開くことがなかった扉がその封を破られた。中は強敵がひしめく最難関ダンジョン。シレンは最強の装備とともにあかずの間に突入する！

第一章

上級者の基礎知識

新登場アイテム完全チェック!

ここでは、本書で攻略している鬼ヶ島以降のダンジョンで初登場となるアイテムを紹介しよう。既存アイテムと比較したい場合は、165ページからのパーフェクトデータも参照して欲しい。

レア度の高いアイテム多し!

新登場アイテムの内、装備品である武器、盾、腕輪には入手チャンスが非常に少ないレアアイテムが多い。もちろん、レアな分強力なアイテムばかり。……と言いたいところなのだが、妙な効果のものも多く、必ずしも冒険に役立つ物ばかりではない。ただし、完全クリアを目指すのであれば、一度は捜して見るべきだろう。また、新登場アイテムの中には、ダンジョン内では発見できず、入手するためには合成に頼るしかないものも存在する。これらの合成アイテムに関しては、22ページからの別項で紹介している。

⬅アイテムの中でも、黄金の間(143ページ参照)に入らないと見つからないものは、特に入手が困難だ。

➡草や巻物にはマイナス効果のものも多い。識別せずに使うと、酷い目に会うこともあるので要注意。

データの見方

攻撃力：そのアイテムを装備した場合の基本攻撃力。武器のみ。

守備力：そのアイテムを装備した場合の基本守備力。盾のみ。

印：そのアイテムに合成できる印の基本数。武器及び盾のみ。

出現頻度：そのアイテムの見つかり易さ。高、中、低の3段階。

出現場所：そのアイテムが見つかる可能性のあるダンジョン。

剛剣マンジカブラ ◆合成のベースにしたい名刀

攻撃力	守備力	印	出現頻度
18	－	5	中
出現場所			
最果てへの道（黄金の間）			

シレンファンには、もはやお馴染みの大業物。これといった特殊能力はないのだが、合成やイベントに頼らずに入手できる武器としては、最高レベルの基本攻撃力を誇る。合成できる印数の少なさが泣きどころだが、これは「白紙の巻物」とのマゼルン合成でフォローすればいい。また、伝説の最強剣「秘剣カブラステギ」を作るためには、この剣が必要となるという点も大きなポイントだ。

必中の剣

◆その名の通り、からぶりなし！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
3	−	3	低
出現場所			
あかずの間（黄金の間）			

強力なモンスターと戦っているときの空振りほど肝が冷えることはないが、この「必中の剣」さえあれば、その心配も無用となる。この剣、もしくはこの剣を合成して「必」の印を得た武器での攻撃は、必ず命中するのだ。

ただし、基本攻撃力があまりにも低すぎるため、そのまま使うには心許ない。また、入手できる機会が非常に限られているレアアイテムであることにも留意しよう。

ミノタウロスの斧

◆会心の一撃が出るぞ!!

攻撃力	守備力	印	出現頻度
8	−	11	中
出現場所			
最果てへの道（タウロス系モンスター）			

タウロス系のモンスターが落とす巨大な斧。最大の特徴は、会心の一撃の発生率がアップすることだ。それは嬉しいのだが、両手持ちの武器であるため、盾が装備できなくなってしまうのが辛いところ。

痛そうな形をしているが、基本攻撃力はそれほど高くないので、強力な片手武器に合成(印は「会」)するのが賢い使い方だろう。

ドラゴンキラー

◆龍を倒すならコレ！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
15	−	7	低
出現場所			
鬼ヶ島（黄金の間）・最果てへの道（黄金の間）			

その名の通り、ドラゴン系のモンスターに大ダメージを与えることができる剣。他の武器に合成した場合は「竜」の印が付与される。基本攻撃力もそれなりに高いので、合成のベースとするのも悪くない。

もっとも、ドラゴン系モンスターは遠距離からの火炎攻撃が最大の問題となるため、武器よりも盾が重要となる。レア度も高いため汎用性はいまひとつ。

神器の剣

◆なんと合成できる印が14個も!

攻撃力	守備力	印	出現頻度
8	–	14	低
出現場所			
あかずの間(黄金の間)			

素の状態ではカタナ以下の基本攻撃力しかなく、特殊効果も皆無であるため、あまり使いモノにならない。しかし、これを補って余りあるのが、合成できる印数の多さだ。なんと最初から14個もの印を合成することができるのである。この剣をベースにすれば、ほぼあらゆる局面で最高の効果を発揮する武器を手にすることも夢ではない。もちろん、滅多に見られないレアな武器だ。

金の剣

◆サビないのは嬉しいが……

攻撃力	守備力	印	出現頻度
3	–	5	高
出現場所			
鬼ヶ島(黄金の間)・最果てへの道			

基本攻撃力は「こんぼう」と同じ。つまり武器としては最低ランクということである。サビないという利点はあるが、そのままで使い続けるにはあまりにも非力だ。最大のウリは、サビない効果を印として合成することが可能であること(印は「金」)。この1点のみ「象牙の剣」を上回っているといえるだろう。「剛剣マンジカブラ」などの強力な剣に合成して、サビの恐怖とオサラバしよう。

ガマラのムチ

◆ギタン長者になりたいなら!

攻撃力	守備力	印	出現頻度
2	–	4	低
出現場所			
シュテン山(黄金の間)			

「シュテン山」にある「黄金の間」の、最下層の宝箱から出現するレアな武器。このムチ、もしくはこの武器を合成した「銭」の印を持つ武器でモンスターを倒した場合、ギタンに変化しやすくなる。必ずギタンになるわけではなく、ちゃんとアイテムを落とすこともあるので、特にデメリットはない。手に入りにくい割に、それほど便利な効果でもないので、合成するまでもないかも。

にぎりへんげの剣

◆これでハラヘリも怖くない？

攻撃力	守備力	印	出現頻度
3	－	4	低
出現場所			
シュテン山（黄金の間）			

「ガマラのムチ」同様、「黄金の間」の宝箱から出現するレア武器。効果の方もほぼ同様で、こちらは倒した敵がギタンではなく「おにぎり」に変化しやすくなる。合成した場合の印は「に」。これさえあれば餓死の危険はゼロに近くなるため、確かに便利。だが、手慣れたプレイヤーなら別にこれが無くても空腹に対処する方法はいくらでも知っているはずだ。

モーニングスター

◆妖刀かまいたちの強化版？

攻撃力	守備力	印	出現頻度
5	－	6	中
出現場所			
最果てへの道			

シレンの周囲８方向に同時に攻撃することができるという武器。モンスターハウスや召喚のワナを踏んだときには威力を発揮しそうに思えるのだが、残念なことに両手持ちの武器というのが珠にキズ。さらにこの効果は合成することができないのである。すべての敵を一撃で倒せるほど強化すれば、まさにナギ倒す感覚を味わえるだろう。

宝剣ミジンハ

◆超高性能のレア剣！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
50	－	16	低
出現場所			
最果てへの道（黄金の間）			

合成を行わずに入手できる可能性のある武器の中ではまぎれもなく最強・最高性能を誇る幻の剣。「最果てへの道」の最下層から進める「黄金の間」の宝箱にあるが、そこにたどり着くのは至難のワザだ。もし、万が一この剣を入手することができたなら、即座に冒険をうち切り、「持ちかえりの巻物」を読むべきだ。それだけの価値がある究極の逸品である。

アイアンハンマー

◆壊れない木づちだ！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
5	－	5	低
出現場所			
あかずの間（黄金の間）			

「木づち」の強化版。素材が金属になったためか、いくらワナを壊しても壊れないし、基本攻撃力もアップしている。ただし、やはり両手持ちの武器なので、盾と同時に装備することはできない。

合成印は「鉄」。もちろん、合成しても壊れる武器にはならない。ワナ対策で重要なのは、壊すことではなく発見することだが対策のひとつとして使える。

三日月刀

◆オヤブンから手に入れよう！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
14	－	6	低
出現場所			
鬼ヶ島（２回目以降）			

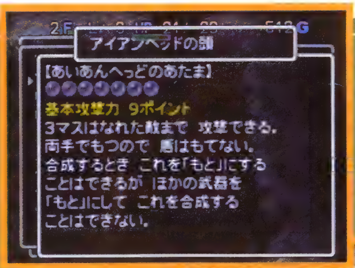
鬼族の宝剣。オヤジ戦車、ウルロイドなど爆弾タイプのモンスターに大ダメージを与える効果を持つ。合成印は「月」。素の状態でもなかなか使い勝手のいい武器だ。

この剣は、「鬼ヶ島」クリア後、もう一度25Ｆまで進んで、オヤブンに勝つことで入手できる。ある程度の手間はかかるが、オヤブンにさえ勝てば何度でももらえるため、比較的簡単に手に入れられるレア武器と言えるだろう。

コラム

両手持ちの武器は無視するべき？

「モーニングスター」や「ミノタウロスの斧」は、便利な効果を持つ反面、両手持ちであるために盾が装備できなくなるという弱点がある。はっきり言って、ごく浅いフロア以外では、盾なしで歩き回るのは自殺行為。アイテムを持ち込めないダンジョンで、他の武器が無い場合ぐらいしか装備する機会がないかも。



←両手武器には、合成のベースにしない限り、特殊効果が残らないものが多い。この手のものはコレクション用と考えた方がいいかも。

➡「矛の盾」は、唯一の両手持ち盾。「地の恵みの巻物」で、攻撃力までアップするので、実用にも十分耐えられるはずだ。

ドラゴンシールド

◆炎のダメージが減るぞ!

攻撃力	守備力	印	出現頻度
–	14	5	低
出現場所			
鬼ヶ島（黄金の間）、最果てへの道（黄金の間）			

ドラゴン系モンスターの炎ダメージを30%減らす効果を持つ盾。合成印は「竜」だ。「竜」の印の効果は重ねがけが可能なので、「竜」の印を2つ以上持つ盾なら炎ダメージをさらに軽減することができる。ただし、この盾は黄金の間でしか発見できないため、「竜」の印を重ねるのは難しい。「火炎草」や「ドラゴン草」をマゼルンで合成し、「火」を重ねる方が現実的だろう。

神器の盾

◆神器の剣とペアでそろえたい

攻撃力	守備力	印	出現頻度
–	8	16	低
出現場所			
あかずの間（黄金の間）			

名前からも解るように、「神器の剣」と対を成す盾。性能の方もほぼ同様で、特殊効果を何も持たない代わりに合成できる印の数が非常に多くなっている。その数はなんと16個！　これは1つの盾が持ちうる印の最大数である。したがって、この盾と「白紙の巻物」をマゼルン合成しても、これ以上印の数を増やすことはできない。が、全ての攻撃に対応できる盾の作成が可能だ。

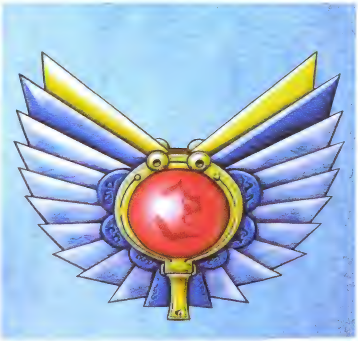
身かわしの盾

◆ひらりひらりと身をかわせ!

攻撃力	守備力	印	出現頻度
–	5	4	低
出現場所			
あかずの間（黄金の間）			

この盾を装備すると、コドモ戦車や馬武者などの矢をはじめとする飛んでくるアイテムをかわすことができるようになる。毒矢のワナなどを踏んだときも、矢に当たることがなくなるのだ。ただし、落石のワナなど上から落ちてくるものはかわすことができない。合成印は「身」だ。

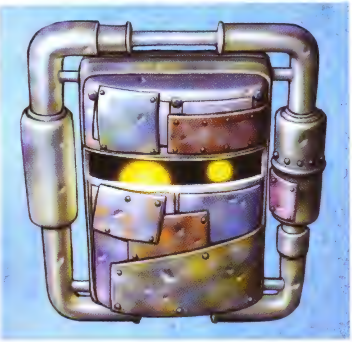
これを合成しておけば、ひまガッパ系への対処が多少楽になるかもしれない。



カラクロイドの盾

◆ワナを無効化してくれる

攻撃力	守備力	印	出現頻度
–	8	4	低
出現場所			
中腹の井戸（黄金の間）			



ワナ師のダンジョンである「中腹の井戸」のご褒美アイテム。ワナ造りモンスター・カラクロイド（ゲームには登場しない）の魂が込められたレアな盾だ。装備すれば、あらゆるワナにかかることがなくなるという効果がある。「ワナ師の腕輪」と違って、ワナを利用することはできないが、壊れることがないという点では、安心して使い続けることができるだろう。合成印は「カ」だ。

ガマラの盾

◆攻撃を受けるとギタンが増える!?

攻撃力	守備力	印	出現頻度
–	5	5	低
出現場所			
あかずの間（黄金の間）			

ダメージを受けると、持ちギタンが増えるという世にも不可思議な盾。１発のダメージで得られるギタンは、ほんのわずかなものだが、ふと気がつくと結構な金額が貯まっているのは、なかなか嬉しいものがある。ただし、「ガマラのムチ」とは異なり、アイテムの形でギタンが得られるわけではないので、手に入れたギタンを投げたりすることはできない。合成印はやはり「銭」。

しあわせの盾

◆こっちは経験値が増えるのだ！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
–	6	5	高
出現場所			
最果てへの道・あかずの間（黄金の間）			

モンスターからの攻撃を受けるだけでダメージ分経験値が増えるという夢のような盾。増えるといっても、モンスターを倒した際に得られる経験値に比べれば微々たるものだが、それでもレベルアップ速度は格段に上がるはずだ。だからといって黙って攻撃を受け続けていると、間違いなく倒れてしまうので、反撃しなくていいというわけではないが。合成印は「幸」。

風魔の盾

◆実用性バツグンの堅い盾

攻撃力	守備力	印	出現頻度
−	16	6	低
出現場所			
最果てへの道・あかずの間（黄金の間）			

「剛剣マンジカブラ」と並んで、シレンファンには馴染み深い優良アイテム。特殊効果は無いが、基本守備力の高さは相変わらずで、合成のベースとしては悪くない。が、出現率が非常に低く、最果てへの道では「へんげの壺」を使わなければ出てなこい。しかし、「風来のシレン2」最強の盾「ラセン風魔の盾」のベースとなるので、ぜひとも手に入れたい。

バジリスクの盾

◆入手困難な高性能盾

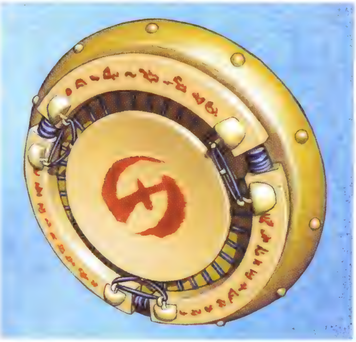
攻撃力	守備力	印	出現頻度
−	40	13	低
出現場所			
最果てへの道（黄金の間）			

基本守備力40というケタ外れの強度を持つ超レア盾。それだけでなく、合成可能な印数も13と多いため、合成ベースとしては非の打ち所がない。落ちているアイテムの中ではもちろんトップレベルである。その分、入手難度も格段に高く、出現する可能性があるのは、「最果てへの道」最深部から突入する「黄金の間」のみ。技術と運を兼ね備えた者にだけ与えられる勲章である。

はね返しの盾

◆矢も砲弾も怖くない！

攻撃力	守備力	印	出現頻度
−	7	4	低
出現場所			
あかずの間（黄金の間）			



飛んでくるアイテムをすべて跳ね返してしまう盾。ボウヤーの矢だろうが、ウルロイドの「大砲の弾」だろうが相手にそのままお返ししてしまう。それどころか、毒矢や丸太などワナで飛んでくるものまで跳ね返すのだ。ただし、「落石のワナ」など真上から落ちてくるものは跳ね返せない。「あかずの間」70〜80Fの間にある「黄金の間」の宝箱から見つかる。

封印の杖

◆モンスターの特殊攻撃を封じる!

出現頻度	高
出現場所	最果てへの道

この杖を振られたモンスターは、特殊能力を封印されてしまう。要するに、直接攻撃しかできなくなるわけだ。遠隔攻撃能力のあるモンスターや毒、魔法を使うモンスターに使うことで、戦闘は一気に楽になることだろう。

クオーターの杖

◆振ればモンスターのHPが1/4に!

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道

モンスターのHPを問答無用で75%削るという強力な杖。HPが100のモンスターなら、たったの25になるので格段に倒しやすくなる。「最果てへの道」で出現する杖だが、「へんげの壺」を使えば、他のダンジョンでも手に入る可能性がある。

回復の杖

◆仲間に使ってHP回復

出現頻度	低
出現場所	バットカンガルー

振った相手のHPを100回復する。基本的には、仲間に向かって振るべき杖だ。ただし、パコレプキンなどのゴーストタイプのモンスターにはダメージを与えられる。また、魔法を跳ね返す殿様どんに向かって振れば、シレンの回復も可能だ。

からぶりの杖

◆攻撃が当たらなくなるのだ

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道

相手の攻撃命中率がゼロになる杖。通常攻撃しかしてこないモンスターならば、完全に無力化できる。、2倍速、3倍速のモンスターに振るのがいいだろう。「へんげの壺」があれば、鬼ヶ島などで入手することもできる。

草投げの杖

◆攻撃用の草を入れて振ろう!

出現頻度	高
出現場所	鬼ヶ島・最果てへの道・あかずの間

草を入れると、その草をぶつけたのと同じ効果を飛ばすことができるようになる杖。「毒草」を入れれば、「毒草投げの杖」になり、これを振ると攻撃力ダウン&鈍足の効果が飛んでいくというわけ。草を入れずに振った場合は何も起こらない。

草受けの杖

◆成長、回復効果のある草を入れるべし

出現頻度	高
出現場所	鬼ヶ島・最果てへの道・あかずの間

「草投げの杖」とは逆に、入れた草をぶつけたのと同じ効果がシレンに与える杖だ。「しあわせ草」などの成長効果のある草を入れれば、杖の回数分使えて大変お得である。振る位置を考えないと、モンスターに当たってしまうので注意しよう。

透明の杖

◆デビルカンガルーの落とし物

出現頻度	中
出現場所	デビルカンガルー

デビルカンガルーが仲間のモンスターに使う杖。当たったモンスターは透明になると同時に混乱状態に陥るため、動きが予測不能になってしまう。有効な使い道は少ないが、逃げるために強力なモンスターに向かって振るという手はある。

倍速の杖

◆振った相手が倍速に！

出現頻度	中
出現場所	エビルカンガルー

こちらはエビルカンガルーが落とす杖。名前の通り、振った相手が倍速になってしまう。殿様どん以外のモンスターに振っても、こっちが不利になるだけなので、仲間に使うことで有効活用しよう。

ハラヘリの腕輪

◆ハラヘリ速度が倍になる！

出現頻度	低
出現場所	最果てへの道

満腹度が倍の速さで減っていく腕輪。「回復の腕輪」と違って、メリットは皆無の完全なマイナスアイテムである。幸いなことに最果てへの道のお店でしか出現しないので、あまり気にする必要はない。コレクターなら捜してみるのも一興か？

回復の腕輪

◆回復力大幅アップ！　しかし…

出現頻度	低
出現場所	シュテン山・鬼ヶ島・最果てへの道

装備すると、１ターンで５ポイントずつＨＰが回復するようになる腕輪。ただし、その反動でお腹が減る速さが２倍になってしまう。満腹度がゼロになると、回復効果もなくなるので、装備し続けるのは危険だ。ここ一番での回復に使いたい。

白発白中の腕輪

◆撃っても投げても当たらない！

出現頻度	中
出現場所	鬼ヶ島・最果てへの道

「百発百中の腕輪」のニセモノ。これを装備すると、矢を撃ってもアイテムを投げても、まったくモンスターに命中しなくなってしまう。モンスターの足元にワナがあったらそれが起動するので、狙ってうまく使うこともできる。

たれ流しの腕輪

◆アイテムをポロポロ落としちゃう！

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道

これを装備すると、プレイヤーの意志とは関係なく、持っているアイテムを落とすようになってしまう。アイテムは床に残るので拾い直せばいいのだが、その間にもポロポロと落とすので大変だ。呪われていたりすると目も当てられないことに…。

ハラヘラズの腕輪

◆これさえあればおにぎり不要？

出現頻度	低
出現場所	シュテン山（黄金の間）・最果てへの道

満腹度がまったく減らなくなるという激レアアイテム。手に入れるためには、「シュテン山」の黄金の間か、ごくごくまれにお店で売っているものを買うしかない。「回復の腕輪」と同時に装備すれば、デメリットもなくなっていい感じである。

超会心の腕輪

◆すさまじいダメージが出せるが…

出現頻度	低
出現場所	あかずの間(黄金の間)

会心の一撃を上回る絶大なダメージを与えることができるようになるレア腕輪。ただし、これを装備した状態でシレンが１ダメージでも受けると、即座に壊れてしまう。持ち帰る気があるなら、装備しない方がいいだろう。

紙一重の腕輪

◆便利な腕輪だが、火には弱い

出現頻度	低
出現場所	鬼ヶ島・最果てへの道・あかずの間(黄金の間)

モンスターの攻撃をかわす確率がアップする。「見切りの盾」と同様の効果だが、こちらの方が回避率は高い。ただし、この腕輪は紙でできているため、炎の攻撃を受けると燃えてしまう。「見切りの盾」と併用すれば、さらに効果的だ。

ノーコンの腕輪

◆狙ったところに飛びませ～ん

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道

アイテムを投げたり、矢を撃ったりしようとすると、シレンがあらぬ方向を向いてしまい、全然違う方向に飛んでいってしまうという困った腕輪。直接攻撃には影響がないのが救いだが、マイナスアイテムであることには変わりはない。

うけながしの腕輪

◆ダメージを受け流すのだ！

出現頻度	低
出現場所	最果てへの道・あかずの間(黄金の間)

モンスターから受けたダメージを、自分の隣にいる他のモンスターに肩代わりさせるという腕輪。この効果でモンスターが死んでしまった場合は、攻撃したモンスターが成長してしまうので要注意。また、ダメージを受け流しても壊れることがある。

ワナ師の腕輪

◆ワナ師の力が身に付く

出現頻度	低
出現場所	中腹の井戸

ワナが見えるようになり、シレンが踏んでも起動しなくなる。同時に、モンスターをワナにひっかけることができるようになる腕輪。さらに、ワナをアイテムとして持ち歩くことができるようにもなる。中腹の井戸10F以降に落ちている。

パコレプキンの腕輪

◆壁の中でもス～イスイ！

出現頻度	低
出現場所	鬼ヶ島(黄金の間)、最果てへの道

壁抜け移動＆水上移動が可能になる腕輪。移動面の制限が大幅に減るので、便利なのは確かだ。ただし、壁の中にいる間は１ターンに５％ずつＨＰが減っていくため、多用するのは厳しい。使うときには、回復手段を用意しよう。

ねだやしの巻物

◆モンスター1種を根絶やしに

出現頻度	低
出現場所	最果てへの道

投げて使う巻物。モンスターに当てると、ダンジョンから出るまでそのモンスターが出現しなくなる。対処に困る強力なモンスターを完封できる超便利アイテムだ。お店でしか入手できないが、1度でも読んでおけば「白紙の巻物」に書き込める。

ワナ作動の巻物

◆部屋のワナが一斉に作動する

出現頻度	高
出現場所	中腹の井戸

ワナ師のダンジョンこと中腹の井戸のためにあるような巻物。この巻物を部屋の中で読むと、部屋にあるすべてのワナが一斉に作動する。通常、ワナには引っかからない飛行タイプのモンスターも、これを使えばワナにハメられるというわけ。

バクハの巻物

◆床に置いて剣を振れ！

出現頻度	高
出現場所	最果てへの道、中腹の井戸、あかずの間

床に置く巻物。置いた後に、シレンが攻撃もしくは矢を撃つアクションを取ると、「大型地雷」のワナと同程度の爆発が起こる。1回しか使えないが、爆風に巻き込まれることなく、爆破タイミングを制御できるのでなかなか重宝する。

いかすしの巻物

◆ナタネ米100%のイケる寿司

出現頻度	高
出現場所	最果てへの道

「いかずちの巻物」のニセモノ。と言うかイカの巻き寿司である。食べると満腹度が20%アップする。未識別状態でも、「たべる」ことができるので、識別は簡単だ。もちろん読んでも何も起こらないが、「100%ナタネまい」と書いてあるらしい。

聖城の巻物

◆アイテムも階段も動き出す

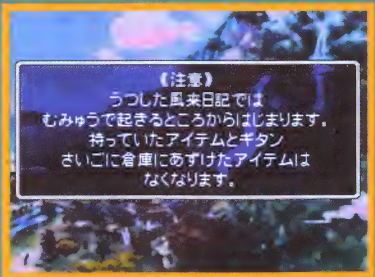
出現頻度	中
出現場所	最果てへの道・あかずの間

「聖域の巻物」のニセモノ。やはり床に置く巻物だが、その効果は「落ちているアイテム＆階段が動き出す」というメイワクなもの。うっかり「聖域」と間違えて、上に乗って戦おうとすると、反撃を喰らって唖然となる。

コラム

データコピーの注意点

レアアイテムを手に入れたり、合成で強い武器を作ったときなどは、そのデータをコントローラパックに保存できる。ただし冒険中に中断したデータをコピーしてもアイテムやギタンは消えてしまうので、注意が必要。



↑失ないたくない装備は一度倉庫に預け、倉庫を出てから中断、コピーしよう。そうすればちゃんと倉庫にアイテムは残っている。

強化の壺

◆入れておくだけで強くなる！

出現頻度	低
出現場所	最果てへの道

この壺に武器、盾、杖を入れておくと、階段を1つ降りるたびに＋1づつ強化されていく(杖の場合は使用回数が1づつ増える)。当面使う必要のない武器などを入れて、合成の素材にするというのがベスト用法だろう。

弱化の壺

◆こっちは逆に弱くなるのだ

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道・あかずの間

「強化の壺」とは反対に、1フロア降りるたびに入れていた武器や杖が－3されてしまう。おまけに「強化の壺」に比べると数段出現率が高い。影響を受けない草や食料、巻物などを入れて「ほぞんの壺」代わりにするぐらいしか使い道がない。

草効果の壺

◆草の効果が部屋全体に！

出現頻度	高
出現場所	最果てへの道

部屋の中で、この壺に草を入れると、部屋中の全員（シレン含む）にその草の効果が与えられる。入れた草は無くなってしまうため、通常は素直に飲むか投げるかした方がいいのだが、敵が多い部屋でマイナス効果の草を入れるという手もある。

手封じの壺

◆手が抜けなくなっちゃう!?

出現頻度	高
出現場所	最果てへの道、あかずの間

何かを「いれる」と、腕が壺にハマってしまい、アイテムが使用不能になるという困った壺。引っかかった場合は、壁やモンスターに向かって攻撃を繰り返せば、そのうちに壺が割れる。モンスターに投げると、数ターンの間、閉じこめておくこともできる。

天使の種

◆効果はしあわせ草の3倍!!

出現頻度	低
出現場所	鬼ヶ島・最果てへの道・あかずの間

飲むと一気に3レベルアップするという超嬉しい草。ぜひとも「草受けの杖」に入れて使いたい。問題は入手できるチャンスが極端に少ないこと。「ビックリの壺」か行商人から買うぐらいしか入手手段がないのがツライところだ。

くねくね草

◆飲むと１レベルダウン！

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道、あかずの間

浅い階で判別しておきたい草の１つ。飲むと、くねくねハニーに踊られたときと同じく、レベルが１下がってしまう。投げればモンスターをレベルダウンすることもできるので、深いフロアではそれなりに役立ってくれる。

不幸の種

◆要注意！　３レベルダウンの種

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道・あかずの間

飲むと、３レベルダウンという不幸に見舞われる草。「くねくね草」の場合は、飲んだ後に１ポイントでも経験値を得れば、元のレベルに復帰できるが、こちらはそうはいかない。あかずの間以外でもお店や「へんげの壺」で出現することも……。

胃縮小の種

◆最大満腹度が10%ダウン！

出現頻度	中
出現場所	最果てへの道、あかずの間

「胃拡張の種」と正反対の効果を持つ草。一応、マイナスアイテムだが、効果は致命的ではないし一度判別してしまえば２度と飲むはずがないので安心である。最大満腹度を上げる手段はいろいろあるので、あまり気にならないだろう。

超不幸の種

◆最悪!!　レベルもHPも１にダウン！

出現頻度	低
出現場所	最果てへの道、あかずの間

飲んだら最後、問答無用でレベルは１になり、HPまで１にされてしまうという極悪な草。事実上、これに引っかかったらほぼゲームオーバーである。お店の売り物としてごくまれに出現するだけなので、売値(400ギタン)を覚えておこう。

話の種

◆ダジャレから大河ドラマまで

出現頻度	高
出現場所	最果てへの道、神社の隠し穴、あかずの間

飲むとシレンの話芸が見られるという謎の草。単なるダジャレから、豆知識、連続ドラマまでそのネタは非常に豊富だ。話のウケ具合によって様々な効果が発揮される(下記コラム参照)が、けっこうリスクが高いので安全を確保してから飲もう。

コラム

「話の種」のネタあれこれ

「話の種」は部屋の中にいるシレン以外の全員(通路では隣接している者)を以下のいずれかの状態にするぞ。
①かなしばり　②敵に直接攻撃する
③ダメージを受ける　④寝てしまう
⑤混乱する　⑥凍る　⑦鈍足化

←ただし、効果範囲内にシレン以外の誰もいない場合には、左の効果がシレンに起こってしまう。飲むときは、周囲の状況を確認しよう。

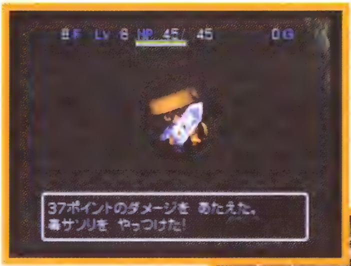
特殊合成アイテム

このコーナーでは、通常のプレイでは手に入らない、特殊なアイテムの作成方法を大紹介。これらのアイテムをすべて作らないと、とても「風来のシレン2」マスターとは名乗れないのだ。

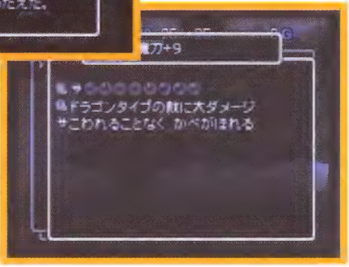
印合成でレアアイテムを！

風来のシレン2の新しい要素"印合成"。これの登場で、「とにかく詰め込み」方式だった合成システムが、戦略的なものに変化した。その合成の仕方でプレイヤーの個性が出るといっても過言ではないだろう。その印合成には、ある秘密が隠されていたのだ！

印にはさまざまな種類があるが、それらを組み合わせることによって特殊な武器、盾を作ることができる。その種類も多く、作るための難易度もさまざま。ひとつだけ言えるのは、これらを極めてこそ、真のシレンマスターということだ。



⬅合成でできるアイテムはどれも強力なものばかり。手に入れられれば冒険の強い助けとなってくれるのは間違いなし。



➡これらの武器はベースとしても優秀だが、合成してできる印もレアなもの。優秀な能力をもっているぞ。

表の見かた

アイテムの作り方は明らかにされているものとそうでないものがある。抜けている部分はプレイヤーのみんなに推理してほしい。

①……アイテム名
②……武器・攻撃力
　　　盾・防御力
③……合成してできる印
④……印数
⑤……売り値
⑥……買い値
⑦……作り方のヒント
⑧……解説
⑨……アイテムの外見

回復の剣　買い 20000　売り 10000

「回復の剣」というだけあって、武[illegible]レンのHPに関係している草を3つ合成するとできるらしいぞ

これさえあれば薬草イラズ

敵に[illegible]当たると、少しHPが回復する剣。空振りでは回復しないぞ。合成に必要な素材が序盤から手に入るので、最も作りやすい合成剣かもしれない。攻撃力は6と低めなので、強めの武器と合成して使うといい。

⬅シレンの攻撃が命中すれば、少しHPが回復する。そんなに量は多くないがないよりはマシ。

➡➡「弟」や「薬」を重ねがけすれば、その効力はさらに増す。「火」もつけておくのがよいコンボだ。

回復の剣

6 回 3

買い	20000
売り	10000

「回復の剣」というだけあって、武器にシレンのHPに関係している草を３つ合成するとできるらしい。

これさえあれば薬草イラズ

敵に攻撃が当たると、少しHPが回復する剣。空振りでは回復しないぞ。合成に必要な素材が序盤から手に入るので、最も作りやすい合成剣かもしれない。攻撃力は６と低めなので、強めの武器と合成して使うといい。

←シレンの攻撃が命中すれば、少しHPが回復する。そんなに量は多くないが、ないよりはマシ。

➡「弟」や「薬」を重ねがけすれば、その効力はさらに増す。「火」もつけておくのがよいコンボだ。

サトリのつるはし

13 サ 4

買い	20000
売り	10000

つるはしの印をすべて「掘」で埋める。

壊れないつるはしだ！

この黄金に輝く「サトリのつるはし」は、いくら壁を掘っても壊れることがない。基本攻撃力もそこそこ高く、メインの武器としても遜色（そんしょく）はない。さすがサトリを開いているだけのことはある。合成素材としても優秀。

←いつ、つるはしが壊れるかとドキドキしながら壁を掘っていた日々とはオサラバ！

➡いくら壊れないとはいえ、これで黄金階段を探すのはさすがに骨が折れる。

龍神剣

25 龍 7

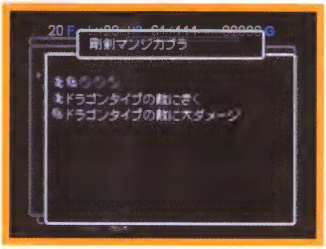
買い	30000
売り	15000

ドラゴン属性のモンスターにとても良く効く剣なので、竜が嫌いなものをたくさん合成すれば……。

龍神宿る必殺剣

龍神の加護を得ているこの剣は、ドラゴン属性のモンスターに絶大なダメージを与えられる。強力なモンスターが多いドラゴン属だけに、この能力はありがたい。攻撃力も並みのレア武器には負けないものがある。

←ノーマル状態で、ドラゴン相手にこのダメージ！ これでアークドラゴンも恐くない？



→印にすると「龍」になる。「竜」との重ねがけでもその威力は倍増する。

大三元の剣

20 9

買い	48000
売り	32000

大三元というのは麻雀の役。象牙でできた麻雀牌を、白発中三枚そろえると、その役ができるのだ。そういえば中という印が……。

役満の攻撃力は伊達じゃない！

一撃で相手をふっ飛ばす威力をもっている大三元の剣。ベースになった武器のおかげでサビることがないが、なんといってもその基本攻撃力を印数の多さが魅力だ。この剣をベースにさまざまな印を組み合わせるといい。

←武器特性でサビることがないので、印ひとつ分得をしているようなものだ。

→売り値と買い値が特徴的なのもポイント。意味がわかる人は大人なのか？

火迅風魔刀

攻撃力	30
印数	10
買い	20000
売り	10000

すべての風来人が求める究極のカタナ。カタナを極限まで鍛え、その能力を充実させたときに登場の条件が整うらしい。また、鍛冶屋にとっても、このカタナを鍛えるのが夢だとか。

威力絶大！　カタナの最終形態！

カタナの上位武器である「火迅風魔刀」は、合成武器としては普通の能力で（それでも強いが）、特殊能力もない。しかし、作成条件はそれほど厳しくないので、要領がよければ鬼ヶ島に乗り込む時点で手にしているかも。

←鬼ヶ島の時点で「火迅風魔刀」があれば、かなり楽に戦っていけるだろう。

→あかずの間のメイン武器としても活躍できるだけの実力はあるので、大切に育てよう。

秘剣カブラステギ

攻撃力	99
印数	12
買い	55000
売り	20000

いにしえの刀工カブラをしても滅多に作れなかった剣。剛剣マンジカブラをベースにして、その印をある法則で埋めるとその基礎ができる。１週間身を清めたあと、この剣を鍛えると完成するとかしないとか。

究極！　光り輝く刀身に宿る力

99という最高の基本攻撃力に12という多い印数がその力を物語っている。これを鍛えれば、まさに無敵の攻撃力が手に入るのだ。特殊能力は特にないが、そのポテンシャルの高さは他の追従を許さない。

←近づくモンスターをばっさばっさと切り倒していく快感は、この剣でしか味わえない！

→装備品かけを完成させるにはこの剣をささげるしかないが、2本作るのはさすがに大変だ。

サトリの盾

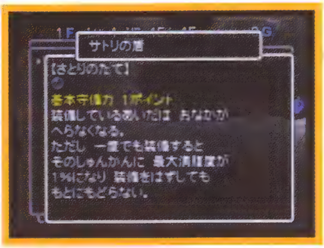
1 サ 1

買い	40000
売り	20000

サトリを開く修行者は、断食をするために非常に重い盾を作るそうだ。それを持ち歩いて満腹度を減らし、食への欲求をなくすとか。

サトリを開けば食事の必要なし！

この盾を装備すると最大満腹度が１になってしまう。それではただのマイナスアイテムだが、なんと盾を装備しているかぎり、お腹が減らなくなるのだ。これさえあればおにぎりを持たずに冒険ができる。



⬅特殊能力はすごいが、防御力と印数は最低のため、絶対に他の盾と合成して使うこと。

➡盾を外しても最大満腹度は元に戻らないので、ケンゴウ系の特殊攻撃には注意しよう。

大三元の盾

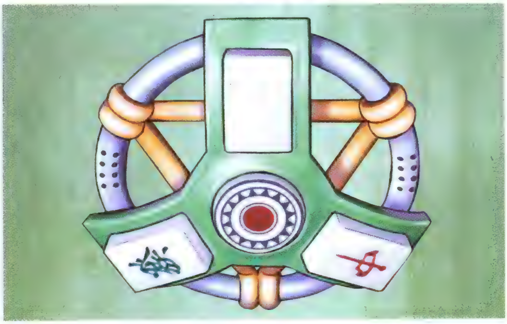
30 5

買い	48000
売り	32000

大三元の剣の盾バージョン。そういえば盾にも象牙製の物があったような……。

役満の防御力も侮れない！

「大三元の剣」と対をなす「大三元の盾」。剣と同じくベースになった武器のおかげでサビることがなく、基本防御力と印数も多い。せっかくだから大三元の剣とセットにして使いたいところだ。



⬅その能力と作成条件から、「あかずの間」へ持っていくには最適の剣といえよう。

➡店に売ったときの値段は「大三元の剣」と同じ。やっぱり同じ役満だからだろうか。

ラセン風魔の盾

50	12	買い	55000
		売り	30000

極限まで風魔の盾を鍛え、その能力を使いきる……というのは火迅風魔刀といっしょだが、ラセン風魔の盾の鍵を握るのは、なんとある壺らしい。

最強の盾は作成も最難関

ラセン風魔の盾は、そのベースとなる風魔の盾の入手が難しいことから、もっとも作りにくい盾となっている。風魔の盾さえ入手できれば、それ以降はそう難しくはないのだけれど……。

←手に入ったらとことん強化してメインの盾にしておこう。盾が強くて困るということはない。

→印数はアイテムを使って増やしておくこと。これ以上強い盾はないのでケチらないように。

新たなるモンスター

鬼ヶ島をクリアしても、さらなる不思議なダンジョンがシレンを待ち受けている。ここではそこに出現する、ひと癖もふた癖もある強力なモンスターたちの特徴を紹介していこう。

強力モンスターが続々登場

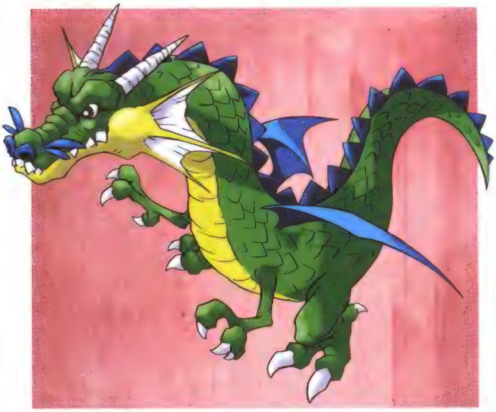
アイテムを劣化させたり、シレンのパラメータを下げたり、モンスターの持つ特殊攻撃は嫌らしいものが多い。もちろんこれから紹介するモンスターも、そういった特殊攻撃を持つものがほとんどだ。だが彼らの最大の特徴はなんといってもその強さだろう。攻撃力の高さ、防御力の高さ、体力の多さ、どれをとっても今までのモンスターとは比べ物にならない。

武器、盾の強化はもちろん、体力回復アイテムや緊急回避アイテムなどを充実させておこう。

⬅ここまでたどり着いたシレンなら、それなりの盾は持っているはず。それでもこれだけのダメージを受けるのだ。薬草では回復が追いつかないどころか、弟切草でも足りないことがある。

➡新たなモンスターの出現に合わせて、特定のモンスターに大ダメージを与えられる武器や、特殊攻撃を受けなくなる盾など、ぜひとも入手しておきたい。

ドラゴン系



ドラゴン

スカイドラゴン

アークドラゴン

炎がどこまでも追いかけてくる

伝説の生き物というだけはあり、その強さはかなりのもの。尻尾による攻撃は破壊力も高く、全身を覆う硬いうろこはあらゆるダメージを軽減する。また特殊攻撃である炎は、ドラゴンではシレンが同一線上にいた場合、スカイドラゴンでは同じ部屋にいた場合、アークドラゴンにいたっては同じフロアにいるだけでどこまでも追いかけてくる。弱点は、ドラゴン系モンスターに大ダメージを与えられる「ドラゴンキラー」と「龍神剣」だ。

⬅「ドラゴンシールド」を装備していれば、炎によるダメージも少しは抑えられる。特にアークドラゴンがいるフロアでは、必要不可欠だ。

➡ドラゴンの炎攻撃のみシレン以外のキャラにも当たるようになっている。同一線上に仲間がいる場合は、ずらして安全を確保

タウロス系

タウロス

ミノタウロス

メガタウロス

恐怖!! 痛恨の一撃!!

筋骨隆々の体に牛の頭という、ギリシア神話に出てくる迷宮の守護神同様に、彼らの特徴はその攻撃力の高さにある。特にときたま出る「痛恨の一撃」は、通常時の攻撃力をはるかに凌駕する恐怖のシロモノ。彼らと対峙するときは、残り体力に十分注意して挑むべし。通常攻撃のダメージだけを頭において戦っていると、不意をつくつうこんの一撃であっけなく……、なんてこともありうるのだ。残り体力が少なくなったら即回復で。

⬅レベル２以降のミノタウロスやメガタウロスを倒すと、ミノタウロスの斧を落とすことがある。これで会心の一撃が出やすくなる。

➡タウロス系が持っている武器は斧だが、水がめの水をかければ攻撃力を半減できる。痛恨の一撃をくらう前にこれで弱らせよう。

デブータ系

デブータ

デブーチョ

デブートン

鼻息荒く、石を投げてくる

隣接している場合はブーブー言いながら鼻息で攻撃してくることが多いが、離れた位置でシレンを発見した場合など、遠くから石を投げてくることもある。しかも同一直線上にシレンが並んでいなくても、投げた石を確実にヒットさせる名コントロールぶり。デブータの投石範囲は２マス以内と狭いが、デブーチョは５マス以内、デブートンにいたっては10マス以内の距離にシレンがいれば投げた石が届くという強肩のモンスターなのだ。

➡姿も見えないのに遠くから石を投げてくるデブートン。石が飛んできた方向から、奴の居所を推測しよう。近寄って倒すしかない。

⬅デブータ系モンスターを倒すと、たまにデブータの石を落とすことがある。当然、デブータの石なので射程範囲は２マス以内だが。

シューベル系

シューベル　メンベルス　ベルトーベン

ベルの音色がモンスターを誘い出す

さまざまな音楽をこよなく愛したベルが、長い年月を経て変化したモンスター。レベルによってその好きだった音楽は異なり、ベルの音色も異なっているとか。彼らがベルを振るたびに、その音色に誘われたモンスターがどこからともなく出現する。しかも呼び出すモンスターのレベルが自分と同じレベルのものというううえに、レベル３のベルトーベンのみ１回に複数のモンスターを呼び出すのだからたまったものではない。

⬅シューベル系モンスターが他のモンスターを呼び出す場所は、彼を中心とした周囲１マスのどこか。挟まれないように注意しよう。

➡たとえ通路内でも部屋の入り口で戦っていると、その部屋にいるモンスターはシレンに気づいてしまう。一歩下がって戦うように。

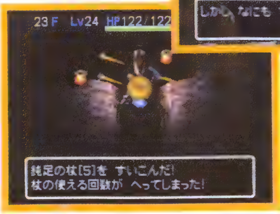
ギャドン系

ギャドン　ギャイラス　ギャンドラー

アイテムを吸い込んで回数減少

翼竜によく似た姿をしている、強さはそこそこのモンスター。特徴はその吸い込み能力で、シレンのもっている杖や壺を吸い込み、使用回数を減らしてしまう。ギャドンは杖の回数、ギャイラスは杖と壺の容量、ギャンドラーは杖と壺に加え武器や盾の合成可能印数も減らしてしまう。しかもそれらのアイテムは、ギャドン系モンスターに吸い込まれ回数を減らされてから彼らの足元に落とされるため、いざというときに使用できないのだ。

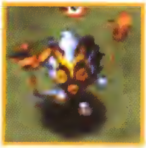
➡アイテムを奪われることには変わりないので、「トドの盾」を装備していれば杖や壺を奪われることはない。当然回数も減らされない。



⬅吸いこんだアイテムは、彼らの足元にぽとっと落とされる。足元がアイテムで埋まっていると、消えてしまう危険性がある。

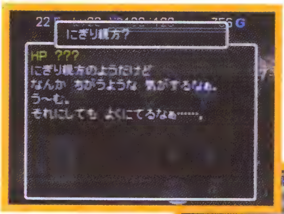
ものまね仮面系

ものまね仮面　ふるまいカブリ　なりきりマスク



モンスターの姿だけを真似をする

その名の通り、他のモンスターの真似をしている変わり者モンスター。奴の狙いはただひとつ。とにかく強力で嫌な特殊攻撃を持つモンスターに姿を変え、シレンを焦らせアイテムを無駄に消費させることなのだ。ものまね仮面自体はたいして強くなく、真似できるのは姿だけなので正体さえ見破ってしまえば安心して戦うことができる。封印の杖でものまねを封じるか、物知りの杖で見破るか、どちらにせよあたりをつけないと……。



⬅「物知りの杖」でステータスを見ようとするとこんなコメントが。あからさまに怪しいのでものまね仮面系モンスターに間違いない。

➡「封印の杖」で封印してしまえば、本来の姿を見ることができる。もちろんこれで「物知りの杖」の効果も得られる。

ドスコーイ系

ドスコーイ　ハッキョーイ　ゴッツァーン

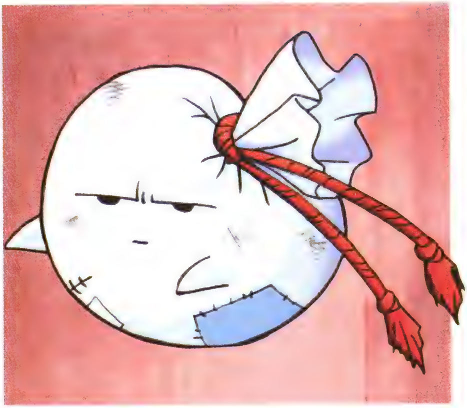
力強くシコを踏んで地面を揺らす

ドスコーイの得意技は土偶押しと、近くに落ちていたり同じ部屋に落ちているアイテムの位置をずらすシコ踏み。ハッキョーイの得意技は同じく土偶押しと、今度は近くのモンスターやシレンの位置をずらしてしまうシコ踏み。同じシコ踏みでも効果が違うのだ。そしてゴッツァーンの得意技は土偶押しに、それら2種類のシコ踏みと階段ずらし。シレンそっちのけで階段をずらしていく。さほど害はない特殊能力なのだが……

➡ドスコーイがシコを踏めばアイテムが、ハッキョーイがシコを踏めばシレンとモンスターが跳ねる。有利な状況になることも。

⬅土偶や階段を見つけるとシレンそっちのけで押し始める。壁にぶつかってもどんどん押していく。得意技というよりは趣味なのか？

かんにんぶくろ



かんにんぶくろ

積もり積もった怒りが大爆発

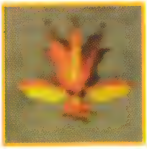
自称我慢強いモンスターだが、もちろん自称なので当てにはならない。ダメージを受けるごとに見えない何かが蓄積されていき、それが一定量を超えると体が少しふくらんで黄色くなる。さらにダメージを受け続けると、今度は体が赤くなってまったく動かなくなってしまう。そしてそこからさらにダメージを受けると限界がきて、周囲１マスを巻き込む大爆発を起こすのだ。大ダメージを与えて、一気に倒してしまえば何の問題もない。

⬅一気に倒す自信がないなら、赤くなったかんにんぶくろから離れ、矢などの遠距離攻撃で倒そう。爆弾代わりに使うも良し。

➡水がめの水をかければ、爆発する特殊能力を封印できる。赤くなってしまっても、水をかければ頭が冷えて怒りが収まるのだろう。

プチフェニックス

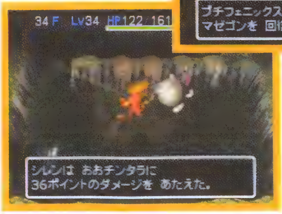
プチフェニックス



不死鳥の力でモンスターを回復

フェニックスといえば不死鳥。不死鳥といえば復活だが、フェニックスはフェニックスでもプチなので、その場ですぐに復活することはない。といっても実は見えていないだけで、ダンジョンのどこかで復活しているらしい。またその不死の力を使って、同じフロアのどこかで別のモンスターが傷つくとと瞬時にワープし、そのモンスターの体力を回復させる力を持っている。プチフェニックス自体は強くないので、先に倒してしまおう。

➡誰かがどこかで傷つくと、赤い閃光と共に現れ体力を回復する。モンスターを挟んで通路の奥に出現してきたら、部屋まで下がって。



⬅とにかく先に倒さなければ、しつこく体力回復されてシレン側が圧倒的不利な状況に。倒しやすい位置までおびき寄せて戦うべし。

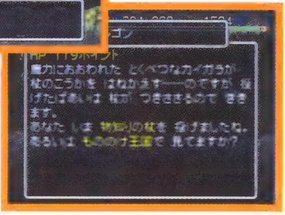
エスカルゴン

エスカルゴン

魔力に覆われた殻にこもる

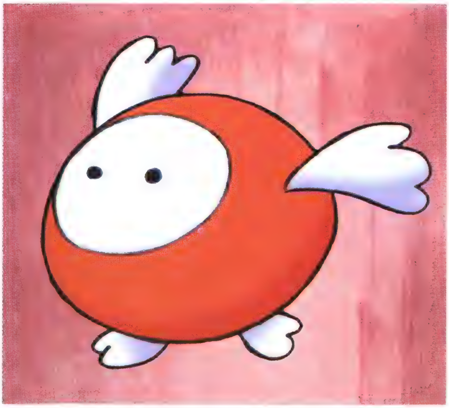
カタツムリによく似たモンスターで、体を覆う硬い殻には魔力が込められている。攻撃力、防御力共にそれほど高くないのだが、その殻全体を覆う魔力で、杖による魔法をすべて跳ね返してしまう。ただし跳ね返すことができるのは杖による魔法だけなので、杖そのものを投げつければ魔法の効果は得られる。逆に魔法を跳ね返す性質を利用して、回復の杖やとうめいの杖でシレンの体力を回復させたり、透明にして身を隠したりすることも。

⬅エスカルゴンに向かって杖を振れば、シレンに向かってその魔法が真っ直ぐに跳ね返ってくる。これは大いに利用させてもらおう。



➡封印の杖を投げつければ殻で魔法を跳ね返すこともできなくなるので、エスカルゴンのステータスを物知りの杖で確認できるのだ。

タベラレルー



タベラレルー

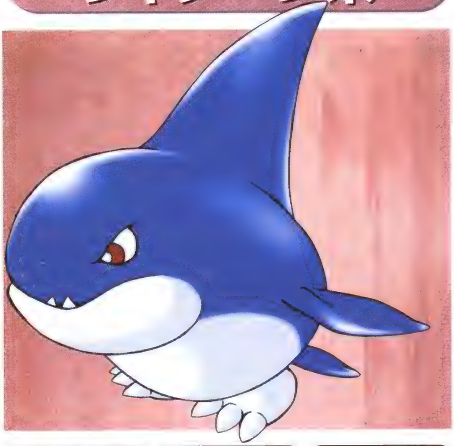
そうさみんなの大好物なのさ！

攻撃力もない、防御力もない、体力もなければシレンをてこずらせる特殊能力もない。そんなないない尽くしの彼の役割は、他のモンスターに倒されること。タベラレルーを見つけたモンスターは、シレンが側にいてもお構いなしで彼へ向かっていき、あっという間に倒してレベルアップしてしまうのだ。移動速度も遅く、その名の通り他のモンスターにとっては格好の餌食となるモンスター、タベラレルー。倒される前に倒してしまおう。

➡のたのた移動する姿は可愛いのだが、放っておくと他のモンスターに倒されレベルアップされる危険性が。とっとと倒してしまおう。

⬅積極的にシレンに向かってくることはないが、進行方向をふさがれると攻撃してくる。申し訳程度のダメージに、涙を誘われます。

シャチーン系



シャチーン

シャチーダ

シャチオーン

水の中から空高くジャンプ攻撃！

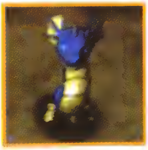
水中も地上も移動可能な魚系モンスター。水の中にいる間は、巻物や水中も攻撃できる武器以外でダメージを与えることはできない。水中でじっとしていると毎ターンごとに体力が回復するうえ、シレンが隣接すると強力なジャンプ攻撃を出してくる。シャチーン系モンスターが水中にいる時はできるだけ近寄らず、地上までおびき寄せて戦うようにしよう。体力が少なくなると水中に逃げ込もうとするので、できるだけ水際を離れること。

⬅水中から空高くジャンプしてシレンの頭を直撃する。普段の攻撃とは比べものにならない攻撃力を持つので、水際には近寄らない。

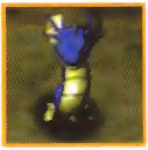
➡水際で戦っていると逃げられる可能性があるので、できるだけ部屋の奥まで誘い込んで逃げ道をふさごう。あくまでも地上で勝負。

水龍系

水龍



海龍

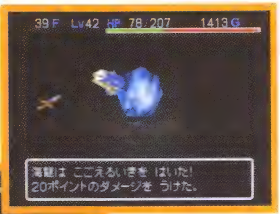


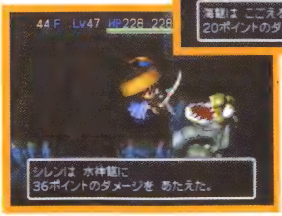
水神龍

凍える息ですべてを凍らせる

水上でしか自由に動き回れないのだが、同一直線上にシレンを発見すると、まれに1ターンの間動けなくする凍える息を吐いてくる。だが水が引くなどして地上にあげられると動けなくなり、隣接しない限り凍える息を吐くことはない。またシャチーン系モンスターのように完全に水中に潜っているわけではなく水上に頭が出ているため、地上からでも普通に攻撃できる。凍える息を封印してから、水際まで近寄って戦うのがベストだろう。

➡凍える息をくらうと1ターン動けなくなるため、連続してダメージを受けることに。無視して行けるならそれに越したことはない。





⬅水龍系モンスターはドラゴン系モンスターに分類されるため、ドラゴンキラーや龍神剣で攻撃すれば大ダメージを与えられるのだ。

チビオニ系

チビオニ　ゴツオニ　ズングリオニ

偉そうにしてる奴は嫌いだ！

チビオニがレベルアップするとゴツオニ、ゴツオニがレベルアップするとズングリオニになる。鬼なので雷にはめっぽう強く、いかずちの巻物でダメージを与えることはできない。だがそれ以外に共通する特徴はなく、チビオニは特殊能力なし、ゴツオニは２倍速移動、ズングリオニは一応特殊能力として遠くから石を投げることができる。攻撃力や防御力はそこそこあるが、嫌らしい特殊能力もないので比較的楽な相手だろう。

⬅ズングリオニの石が届く距離は３マス。なお、跳ね返しの盾があっても遠投の土偶があると飛んできた石を跳ね返すことは不可能。

➡いかずちの巻物を読んで雷が頭上に落ちても、鬼系モンスターがダメージを受けることはない。それは鬼族のキララも同じこと。

ヤセオニ系

ヤセオニ　ヒョロオニ　ガリガリオニ

鬼族先鋭弓矢部隊、出動！！

ヤセオニがレベルアップするとヒョロオニ、ヒョロオニがレベルアップするとガリガリオニになる。いかずちの巻物でダメージを受けないのはチビオニ系と同じだが、ヤセオニ系は特殊能力として鉄の矢が撃てるという共通の特徴がある。レベル２以降のヒョロオニとガリガリオニは２倍速移動で移動しており、１ターンの間に２回攻撃することも可能だ。なお鬼系モンスターにはのりうつりの杖で乗り移ることはできないので注意しよう。

➡離れたところから鉄の矢を撃つ以外に、手に持っている金棒で殴りかかってくることもある。ボウヤー系とはそこが違っている。

⬅普通のモンスターより賢いのは、他のモンスターがシレンとの間にいると、矢を撃ってこない事でもわかる。仲間は大切にする。

新登場土偶

この本に掲載されている鬼ヶ島の16F以降には、、それまでに登場した土偶のほかに新しい土偶が追加登場する。それらすべての形と効果をまとめてみた。

新土偶９種類登場！

鬼ヶ島16F以降で９種類も増える土偶。見たことがない土偶が見つかったら、このページを見て姿と効果を一致させておこう。そうすれば冒険が一層スムーズに進められるようになるだろう。

←土偶はそのモデルとなったモンスターの能力と似たような効果を発揮する場合が多いが、モンスターそのものの能力じゃないことに注意。

イテテの土偶

近寄るものは すべて斬る！

この土偶の周囲１マスに近づくと、像のシャーガが実体化して襲いかかってくる。敵味方おかまいなしなので、うまく立ち回れば役に立つ。他の土偶より耐久力が高いので、接近戦で壊さないこと。無視するのが一番だが、どうしてもという時には遠距離攻撃で壊そう。

識別の土偶

最果てへの道 ありがたさNo,1

このンドゥバの形をした土偶がある部屋でアイテムを拾うと、そのアイテムが識別した状態になる。アイテムのほとんどすべてが未識別状態の最果てへの道では、天の助けのように役に立つ土偶だ。持っているアイテムを落して、拾いなおしても識別してくれる。

ジバクの土偶

死して屍 拾うものなし

この土偶のある部屋で倒されたモンスターは自爆してしまう。自爆されると周囲１マスに被害が及び、接近戦で戦っていたら当然シレンも爆風に巻き込まれてしまうのだ。ダメージが大きいので、部屋の外におびき寄せるか、見つけしだい壊しておこう。

投石の土偶

石砲台の 射程距離は無限大

この土偶は数ターンに一度、同じ部屋にいるシレンかモンスターに向かって岩を投げてくる。目標は完全にランダムなので、モンスターにダメージを与えることも多い。恐いのはその射程距離が部屋の中全体というところだ。大部屋の巻物を読むのは厳禁。

重力の土偶

空飛ぶモンスターの翼を奪う土偶

中腹の井戸専用土偶。この土偶の力が働く場所では、飛行系のモンスターがその重力で空を飛べなくなってしまう。ということは、それらのモンスターがワナを踏んでくれるようになるのだ。見つけたらラッキーなのでせっせとワナを設置しておこう。

眠りの土偶

安らかな眠りへと誘う危険な土偶

ランダムでヒツジ神官の杖から睡眠ガスが噴き出て、部屋にいるものすべてを眠りにつかせてしまう。寝ているときに外からモンスターがくると大ピンチになってしまうので、見つけたら最短距離を通って壊しに行こう。なお、目が覚めても倍速にはならない。

手ばなせずの土偶

シレンがケチンボになってしまう

この土偶がある部屋では、一切アイテムを手放せなくなってしまう。矢は撃てないし、アイテムを床に置くこともできないのだ。
しかしそれはモンスターも同じ事なので、矢や大砲みたいな、アイテムを投げてくるモンスターはすごく弱くなる。

ワナこわれずの土偶

ワナを守るカラクロイドの力

シレン2には登場しないカラクロイドの土偶。中腹の井戸専用だ。この部屋では、いくらワナを使ってもワナがこわれなくなる。この部屋の入り口に強いワナを設置しておけば、いつまでも稼働してくれるありがたい土偶だ。見つけたらとことんまで活用しよう。

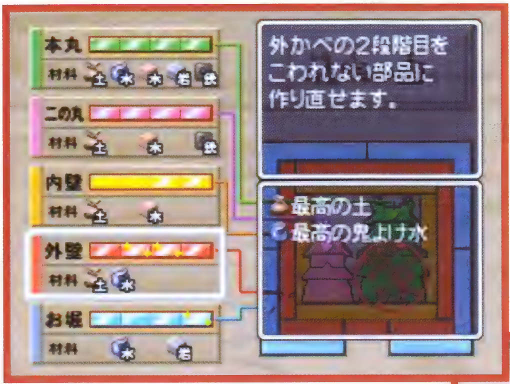
とうしの土偶

パコレプキンはすべてを見通す

「とうしの土偶」がフロアのどこかにあると、それだけでシレンが「とうしの腕輪」をしているのと同じ効果が得られる。シレンが土偶と同じ部屋にいなくても、フロアのどこかにあるだけでその力が発揮されるので、非常便利な土偶だ。

目指せ!!黄金の城!!

シレン城が完成し、鬼ヶ島をクリアした後でも、メインコマンドで「城組み図」が見られることにお気づきだろうか？　そう、城造りは実はまだまだ続くのである!!



いったんシレン城が完成すれば、もう鬼たちが攻めてくることはない。質が低い部品で造った城だって、まったく問題はないのだ。

だがしかし、「風来のシレン2」を極めるなら、それで満足してはいけない。鬼ヶ島クリア後も、完璧な城を目指して最高の材料を集めよう。すべてが壊れない部品だけで造られた城は、ドハデに輝く黄金のシレン城となるのだ!!

⬆➡鬼ヶ島をクリアした後で、最高の材料を持ってシュテン山の頂上へ。これまでと同じように、壊れない部品を造ってもらえるぞ。これを持って川を下れば、シレン城に壊れない部品を組み込むことができる。

これで…完璧？

⬅城のすべてを壊れない部品にするのは、なかなか大変だが、見事にやり遂げれば、シレン城の屋根が黄金色に輝くぞ。でも、まだちょっと寂しいと言う人は42ページへ!

第二章

風来人の心得

キミのプレイは間違っていないか?

新ダンジョンに挑む前に、最低限身につけておきたいテクニックをチェック！　キミのプレイにスキはないだろうか？

ナナメ歩きを常に活用しているか？

不思議のダンジョンでは、ナナメ歩きは基本中の基本！　障害物やモンスターに邪魔されない限り、部屋内での移動は極力ナナメに歩くことを心がけるべきだ。なぜなら、同じ距離間を移動する場合、ナナメ歩きとタテヨコ歩きとでは、必要な歩数に２倍もの開きが出てしまうからだ。ナナメ歩きで歩数を半減させれば、満腹度の減少も半分に抑えられる。さらに、無駄な移動距離を減らすことで、ワナを踏む危険が減少するという効果もある。

「鬼ヶ島」以降に挑戦可能となるダンジョンは、すべて99Ｆまである大洞窟となる。餓死やワナにかかる危険を少しでも減らすためにも、ナナメ歩きは重要なのだ。

←モンスターの大半は、常に最短ルートで移動する。こちらもナナメ移動で歩かないと、追いつかれるぞ。

➡水ぎわの通路では曲がり角でもナナメ移動が使える。こんな小さな積み重ねが、勝利のカギになることも。

バッドステータス対策は、身に付いているか？

➡睡眠状態だけは５ターンで解除される。ただし、モンスターが寝た場合は、目覚めるのに10ターンかかるぞ。

←鈍足状態は「すばやさ草」を飲めば即解除される。ピンチの時には、使ってみるのもいいかもしれない。

本書を読んでいるようなプレイヤーなら、足踏みによるHP回復は使いこなしているはずだが、バッドステータスからの回復に関してはどうだろう？　実はシレンが陥るバッドステータスの大部分は、10ターンでその効果が終了するのだ（もちろん、毒や呪いなど解除用のアイテムを使わない限り常態に戻らないものもある）。ワナを踏んで、混乱や鈍足になったとしても、モンスターとの距離を計れば大したピンチにならないことも多い。とはいえバッドステータスになれば、行動に制限を受けることは確かなので、そのまま歩き回るのは賢明ではない。その場で足踏みすればすぐに回復するので焦らないことが大事だ。

アイテムの効果を習熟しているか？

7～37ページで紹介しているように、新ダンジョンではこれまで以上に多種多様なアイテムが登場する。これは、取りうる行動の選択肢が増えると同時に、アイテムの取捨選択にいっそう悩まされることを意味する。

最低限、それ以前に目にしているはずのアイテムについては、その効果、使用法を熟知しておくべきだろう。例えば「草」の場合、シレンが飲んだ場合と、モンスターに投げた場合とでは、効果が微妙に異なるものが多い。「火炎草」や「ドラゴン草」は飲んだ場合と投げた場合とで与えられるダメージ量が違ってくるという具合だ。その時点で、最も効果的にアイテムを使えることが風来人の条件なのだ。

←魔法が効かない相手であっても、杖をぶつければ効果を発揮させることができる。使い方は一つではないのだ。

➡「薬草」を回復に使っているようでは甘い。先の長いダンジョンでは、HP満タン時に飲んで最大HPを増やす方が効率がいいのだ。

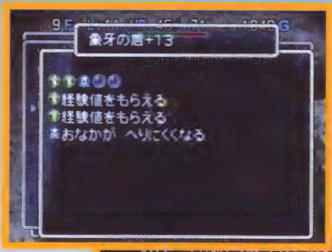
モンスター、店主、行商人の行動パターンを覚えたか？

隣接攻撃のみのモンスターは動きも単純で読みやすいが、遠隔攻撃タイプのモンスターの場合は、どういう状況で攻撃を仕掛けてくるかを知っておきたいもの。また、店主が、どんなときにシレンをドロボウとみなし、攻撃してくるかを知っておかないと、思わぬ危険に陥ることもある。

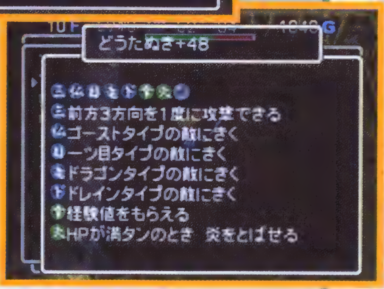
←「のりうつりの杖」を使えば、モンスターの特殊能力も使用可能。うまく使えば強力なものもある。

➡不要なアイテムを投げて、行商人を足止めするのも常套手段。転ばせることができれば、ドロボウも可能。

合成テクニックはもう万全？



←「炎」や「幸」など、重ねがけすることで、効果が累積していく印も多い。



➡「白紙の巻物」と装備品をマゼルンで合成すれば、合成可能な印の数が増える。多くの印を合成して万能武器を作ろう。

「合成の壺」やマゼルン系のモンスターを使ったアイテム合成は、強力な装備品を作るためには不可欠。アイテムが持ち込めないダンジョンでは、合成もよく考えて実行しないと生き残ることができない。これまでになかった効果の印も、たくさん登場するため合成の法則は完璧に覚えておきたい。

城かざりを探せ!!

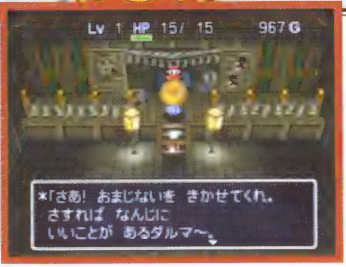
⬅城かざりはこんな感じでダンジョン内に落ちている。お城の材料とは違い、冒険中には何の役にも立たないのだ。

鬼ヶ島以降のダンジョンでは、金の鯱(シャチホコ)の形をしたおかしなアイテムが手に入る。これが城かざりだ。城かざりは、その名の通りお城の外観を飾るアクセサリー。これを持った状態で、シレン城にいるセッシュウさんに話しかければ、城に取り付けることができるのだ。いろんな種類があるので、全部集めるにはかなりの時間がかかるが、城にこだわるプレイヤーなら挑戦する価値があるぞ!

城かざり入手ダンジョンリスト

名称	入手ダンジョン
二階の屋根かざり	神社の隠し穴
三階の屋根かざり	神社の隠し穴
お堀のコイ	中腹の井戸
万国旗	最果てへの道
おり紙かざり	中腹の井戸
せんたくもの	中腹の井戸
かざぐるま	あかずの間
パラボラアンテナ	最果てへの道
アドバルーン	あかずの間クリア後
銀のシャチホコ	あかずの間
金のシャチホコ	あかずの間
水龍のシャチホコ	最果てへの道
コイのぼり	もののけ王国完成時
大漁旗	神社の隠し穴
たこあげ	あかずの間
ヤッコだこ	あかずの間

「おまじない」の秘密



⬅⬆もっといいおまじないを知りたい人は、風来のシレン2をプレイしている友達に聞いてみよう。

必勝ダルマ様におまじないを唱えると、いろいろなアイテムが貰えることをご存じか？　実はこのおまじない、村人などから教えてもらえることがあるのだ。ここでは、その内のいくつかをご紹介。ただし、使えるのはそれぞれ1回だけだ。

おまじない	もらえるアイテム
マジナイ	薬草
ヨワハゼ	復活の草
ノザノサ	弟切草
しでもろ	いかずちの巻物
ゆめだい	天の恵みの巻物
ネリクギ	地の恵みの巻物
コルヤギ	こんぼう
こぷやほ	長巻
みぬれふ	カタナ
どでとぴ	皮の盾
んたぬれ	ばん族の盾

第三章

鬼ヶ島ノ後半

鬼族の棲む大洞窟
鬼ヶ島(16F～)

ナタネ村を悩ませる鬼たちの本拠地・鬼ヶ島。シレン城の完成によって、村の安全を確保したなら、禍根(かこん)を断つためこのダンジョンへと進むことになる。本書では、戦いも厳しさを増す、後半戦を中心に攻略しよう。

最大フロア数	25
持ち込めるアイテム数	7
連れていける仲間	全員

アイテムの出現と識別状態									
剣	盾	腕	矢	食	草	巻	杖	壺	材
●	●	△	●	●	△	○	△	△	×

●…すべて識別　○…一部識別　△…未識別　×…未登場
石と弾は矢に含まれます。

出現条件	シレン城を完成させる
出現場所	砂浜のサカモトと話す(2回目以降)

シレン城完成直後には、一連のイベントによって鬼ヶ島に送り込まれることになる。この場合は、ダンジョン内で仲間たちと合流することができるのだ。1回クリアした後は、浜辺にいるサカモトに話しかければいい。

←クリア後の再挑戦時には、最初から仲間を同行することが可能。マーモがいれば、持ち込みアイテム数も増える。

まずは15Fまでのおさらいを！

←鬼ヶ島だけあって、ゴッオニ、チビオニなども登場するが、ほかのモンスターに比べても特に強いというわけではない。要するにザコである。

➡9F～12Fはマゼルンが出現するラッキーフロア。装備を強化するチャンスを逃がしてはいけない。

「鬼ヶ島」にはアイテムを7つまでの持ち込むことができる。とはいうものの、シュテン山で鍛え上げた武器と盾以外は、特に持っていく必要はないだろう。もちろん、「とうしの腕輪」や「ちからの腕輪」があれば便利ではあるし、「復活の草」や「ドラゴン草」などが貯まっているなら、「ほぞんの壺」に入れて持ち込むのは悪くないが、それらのアイテムは鬼ヶ島で手に入るもので足りるはずだ。

問題は武器と盾である。特に盾の方は、最低でも「皮」「爆」「う」の印が合成済みの物を用意したい。ドラゴンや親分に備えて「火」の印を合成しておけば理想的だ。

注意すべき登場モンスターは、ゲイズ、毒サソリ、ケロケロぼうず、ワラドールといったところ。これらのモンスターを無力化、もしくは一撃で倒せない場合は、逃げてしまうというのも立派な戦略である。

ガラハの策略！　リクが犠牲に…？

⬅かんにんぶくろの大群がシレン(と同じ格好のリク)に襲いかかる。そして、起こる大爆発！

➡哀れ、笠を残して消え去るリク。シレンは笠と合羽を取り替えて、弔い合戦に挑む！

さて、11Fの階段を登ると、イベントが発生。キララをめぐってシレンを恋敵と狙うガラハの策略によって、哀れシレンは木っ端微塵に！　ところが、シレンと見えた風来人の正体はリクだったのだ！！　彼は、シレンと同じ三度笠と縞合羽の出で立ちで、鬼ヶ島に潜り込んでいたのである。

そこへ本物のシレン一行が登場。友の悲運を目の当たりにし、鬼たちへの新たな怒りを燃やすシレン、三度笠と縞合羽をリクのと取りかえて男泣き！

と、これまでになくハードな展開でプレイヤーもビックリである。

16F、鬼軍団との激戦だっ!!

⬅鬼軍団の背後から指揮を執るガラハ。とにかく鬼たちの数を減らさないと、ガラハまでたどり着けない。

➡1体1体はシレンの敵ではないが、数で押してくる鬼たち。接近される前に勝負を着けよう。

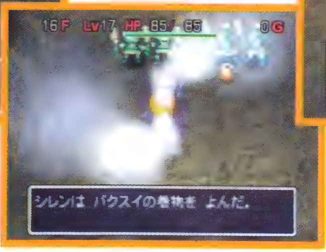
さらに16Fでは、ガラハとの決着戦が用意されている。この戦いでは地形を利用することがほとんど不可能なので、囲まれる前に勝負をつけたい。

まず、戦闘が始まったら、先陣のゴツオニやチビオニたちに接近される前に、その数を減らすこと。これに最適なのは「大砲の弾」だ。幸い鬼たちは密集隊形を取っているので、弾1発で3体以上を始末できる。弾数が十分なら、後衛部隊もこの手で数を減らせる。「炎上の巻物」や「火ばしらの杖」も有効だ。

なお、「最高の砂鉄」を持っていく余裕があれば、使ってみると面白いことになる。

⬆「大砲の弾」の爆発に耐えられるのはガラハぐらい。ほかの鬼たちは1～2発で昇天してくれるので、なるべく多くの鬼を巻き込む位置に向かって弾を転がしてやるのだ！

⬇「バクスイの巻物」が4～5本あるならば、使ってみるのも悪くない。ただし、効果が切れるとガラハも当然倍速になってしまうことを忘れずに。



⬆ガラハのHPは71。回復アイテムさえ十分に持っていれば、通常攻撃だけでも倒すことができるはず。

17～19F 通路移動時の水龍に注意！

←水龍の凍える息。くらうと、凍りついて1ターン行動不能になってしまう。そのスキにシップウやジャノメぼうずの攻撃を受けると即死の危険も。

➡ジャノメぼうずや岩獣ガガンは、特殊能力の方もパワーアップしている。一撃で倒せるのであれば問題はないが、そう簡単にはいかないのだ。

ガラハ&鬼軍団を倒した後は、通常のダンジョンが再開する。この17Fから19Fまでは、ほぼ確実に水路型のフロアとなるはずだ。ここで問題となるのが、初登場の水龍。こいつは凍える息で1ターンの間シレンをマヒさせるという能力を持っている。1対1の場合はそれほど問題ではないのだが、複数のモンスターに囲まれた状態でこれをくらうと、一気に大ピンチに陥(おちい)ってしまう。このフロアでは、飛行系モンスターも多いので、水上の通路を移動する際には特に注意が必要だ。「とうしの腕輪」さえ装備していれば、囲まれる危険を大幅に減らすことができるだろう。

また、ジャノメぼうず、チェインヘッド、岩獣ガガンやタイガーウホホなど、浅いフロアで出現したモンスターの上位種も増えてくる。基本的な攻撃パターンや対処法は同じなのだが、与えてくるダメージが激増しているので舐めてかからないことだ。

20～24F パオパ王の杖をどうかわす？

←ドラゴンも十分な脅威だが、細い通路で戦うことを心がければ、大ダメージを受ける前に倒すことができるはず。もちろん1匹ずつ相手にするのが基本。

➡パオパ王や鬼サソリがいる場合は、仲間を盾にする手もある。ただし、あくまでも一時しのぎに過ぎないので、これで戦い続けるのは辛い。

20～21Fは、出現モンスターの顔ぶれが多少変化するものの、19Fまでと同じ感覚でプレイすることができるはずだ。問題は、22F以降である。

22～24Fの3フロアでは、ドラゴン、パオパ王、鬼サソリなど1体でも嫌らしいモンスターが次々に出現するのだ。中でも最大の難物はパオパ王。「鈍足の杖」で遠距離から攻撃してくるため、ほぼ確実に鈍足化させられてしまう。その上、「鈍足の杖」を2回喰らうとマヒしてしまうのだからたまったものではない。水龍とは比較にならないデンジャラスモンスターである。

「やまびこの盾」があれば話は別だが、無い状態でこのフロアに長居することは危険度が高すぎる。階段を発見したら、さっさと上の階に進んでしまった方がいい。

ただし、25Fでのオヤブン戦に備えて、回復アイテムを回収、温存しておくことだけは忘れないようにしたい。

25F 最後の決戦、オヤブンと一騎打ち!

⬅25Fに上がるやいなや、観覧席から鬼族一同の大オヤブンコール。ここは敵地であることが、ひしひしと感じられる。

いよいよ最上階。このフロアは、これまでの暗～いダンジョンとは打って変わって、大歓声が響きわたるスタジアムとなっている。もちろん、観衆は鬼族の面々だ。そしてその中央でシレンを待ち受けるのは、鬼のオヤブンその人である。敵地のド真ん中で、最後の戦いが始まる!!

➡なみいる鬼たちを一手に束ねる首領だけあって、さすがに卑怯な手は使わないオヤブン。シレンに1対1のタイマン勝負を挑んでくるのだ。

⬆遠距離からの「大砲の弾」攻撃も有効だ。ただし、射線上に炎があると、オヤブンまで届かないので注意。

オヤブンのHPはなんと450! さすがにそこらのモンスターとは、比べ物にならないタフさを誇っている。攻撃力、守備力ももちろん高いが、それ以上に厳しいのはオヤブンの持つ3つの特殊攻撃だ。

最もハデな能力は、口から吐き出す炎。キララの炎と違って、広範囲に広がり、燃え続けるため、シレンの行動範囲が大幅に制限されてしまう。

第2の攻撃は突き飛ばし。ダメージは少ないが、これで距離を開けられたところに火炎を吹かれるとツライ。

そして第3の攻撃は、シレンを転ばせる地面揺らしだ。これを使われると、シレンは持っているアイテムを落としてしまう。

さらに加えて、オヤブンには「火炎草」や「ドラゴン草」ではダメージを与えることができず、鈍足や毒などのバッドステータスを自力で治すことができるため、スキらしいスキは無いと考えていい。

したがって、攻略法としては正攻法が一番。回復アイテムに頼りながら、正面から殴り合おう。幸いオヤブンは倍速ではないので、「すばやさ草」を使えば有利になる。

炎を吐く!

⬅炎のダメージは20ポイント。オヤブンは縦横方向にしか炎を吐かないので、「すばやさ草」を飲んで斜め方向から、攻撃→後退を繰り返すのが、最も効率的な戦法だ。

ステイタス回復!

➡「鈍足の杖」などを振っても、すぐに無効化されてしまう。回復するのに1ターンは必要なので、まったくのムダというわけではないが、やはり有効な手段ではない。

鬼族との決着!! そして……

⬆素直に負けを認めるあたり、さすがに度量が大きいオヤブン。この後、リクが登場してめでたしめでたし。

⬇ナタネ村、シレン城の前で迎える感動のエンディングシーン。これで今回の物語は一応の決着となるのだが、もちろんまだ冒険は終わらないのだ。

みごとオヤブンとの戦いに勝利を納めれば、長かった冒険も大団円を迎える。オヤブンはこれまでの非礼を詫び、人間と鬼族との間に和解が成立するのだ。ガラハの策略の犠牲になったはずのリクも、助かっていたことが判明。ナタネ村には平和が訪れる。

そして、エンディングではシレン城に集まった村人に迎えられるシレンたち。ご苦労様でした。

だけど、まだまだ冒険は終わらない!!

エンディングを迎えたセーブデータを再開すると、なんとゲームは新展開。神社の境内に新たなダンジョンが出現し、シレンも新しい難題を抱え込むことになる。また、シュテン山や鬼ヶ島への再挑戦も可能。武器や盾を鍛えたり、城の部品を新調したり、やることは山積みなのだ!!

鬼ヶ島に再チャレンジ!!

⬅16Fのガラハ戦と25Fのオヤブン戦は、1回目と同じ。2回目以降は、クリアするたびに「三日月刀」がもらえる。

え? 新しいダンジョンが!?

➡もののけ王国&神社の隠し穴が出現。今度の目標は、なんとモンスター集め。詳しくは、次ページから。

鬼ヶ島(16F～)モンスター出現テーブル

凡例(バーの色): ノーマル / ドレイン / ドラゴン / 一ツ目 / 爆弾 / ゴースト

出現モンスター	16F	17F	18F	19F	20F	21F	22F	23F	24F	25F
ガラハ(ノーマル)	●									
チビオニ(ノーマル)	●									
ゴツオニ(ノーマル)	●									
ズンクリオニ(ノーマル)	●									
ヤセオニ(ノーマル)	●									
岩獣ガガン(ノーマル)			●	●	●	●				
みどりトド(ノーマル)				●	●	●				
かんにんぶくろ(爆弾)				●	●	●				
タイガーウホホ(ノーマル)				●	●	●				
にぎり親方(ノーマル)				●	●	●				
デブータ(ノーマル)		●	●	●						
ジャノメぼうず(ノーマル)		●	●							
シップウ(ゴースト)		●	●							
チェインヘッド(一ツ目)		●	●	●						
エビルカンガルー(ノーマル)		●	●	●	●	●				
ひまガッパ(ノーマル)		●	●	●						
テッポウ竜(ドラゴン)		●	●	●						
氷龍(ドラゴン)		●	●	●						
くねくねハニー(ドレイン)		●	●	●						
アメンジャ(ノーマル)		●								
ハラヘリータ(ドレイン)					●	●	●			
ドラゴン(ドラゴン)							●	●	●	
ものまね仮面(ノーマル)							●	●		
パオパ王(ノーマル)							●	●	●	
鬼サソリ(ドレイン)							●	●	●	
オヤブン(ノーマル)										●

第四章

もののけ王国

目指せコンプリート!

もののけ王国

➡捕まえたモンスターは、ムチゴロウに話しかければ王国に登録できる。王国完成までには全部で162種類のモンスターを捕まえる必要がある。

➡王国に登録したモンスターは、系列ごとに用意された檻の中へ入れられる。檻の前の看板を見れば、そのモンスターの説明文を読むことができる。

もののけ王国は、言わばモンスターの動物園。ゲームに登場するモンスターを集めて観賞できる場なのだ。鬼ヶ島をクリアした後に、イベントが発生し、ナタネ村の東側、神社のすぐ上に出現するぞ。

ただし、出現直後の時点ではもののけ王国はカラッポ。8つのブロックとモンスターを入れる檻(おり)があるだけで、モンスターは1匹もいないのだ。王国を完成させるためには、シレンの手によって、全モンスター（ただし、鬼族を除く）を捕まえなくてはならない。

もののけ王国の出現と同時に、モンスター捕獲用の新ダンジョン・神社の隠し穴の扉も開く。王国管理人・ムチゴロウ氏の助言を聞いて、新たな冒険へと踏み出そう！

「モンスターの壺」で捕まえろ！

➡神社の隠し穴では、いくらでも「モンスターの壺」が落ちている。もちろん、ほかのダンジョンに持ち込んでも使うことはできる。

モンスターを捕まえるには、捕獲専用のアイテムである「モンスターの壺」を使う必要がある。この壺は、モンスターに向かって投げるだけで、簡単にモンスターを捕まえることができるという便利なアイテム。例えばマムルにこの壺を投げつけると、「マムルの壺」になるのだ。これをムチゴロウさんに渡せば、もののけ王国にマムルが登録されるというわけ。「モンスターの壺」は、神社の隠し穴で手に入る。

捕まえたモンスターは仲間になるのだ！

➡捕まえたばかりで登録していない仲間モンスターが倒れた場合は、もう一度捕まえ直さなければならない。こまめに戻って登録しよう。

一度「モンスターの壺」に入ったモンスターは、壺から出せばシレンの仲間として戦ってくれる。仲間モンスターは、敵モンスターを倒すことで成長していく。ただし、モンスターごとに成長回数が決まっているため、無限に成長させることはできない。また、一度王国に登録したモンスターであれば、敵モンスターに倒されても大丈夫。成長度が半分に下がって王国に戻るだけなので、何度でも冒険に連れていける。

御案内

以後のページでは、王国のエリアごとに、モンスターたちの仲間としての使い方や捕まえ方を解説します。

1 野生の王国→P52
特殊能力よりもパワーで戦うタイプのモンスターが多いエリア。

2 ンドゥバハウス→P54
ンドゥバ系のモンスターだけしかいない、特殊なエリア。

3 空飛ぶ仲間たち→P56
幽霊タイプなど、空を飛んで移動するモンスターのエリア。

4 ドラゴン･マウンテン→P58
ドラゴン系をはじめ、危険なモンスターの多いエリア。

5 奇妙・地下帝国→P60
ヘンな能力を持つモンスターばかりのエリア。

6 忍者の隠れ里→P62
気分は時代劇？　和風のモンスターが集まるエリア。

7 水中パラダイス→P64
水中＆水陸両生タイプのモンスターでいっぱいのエリア。

8 マムルランド→P66
可愛いらしい姿のモンスターばかりの人気エリア。

★ 登録所
モンスターの登録と出し入れはこちらでどうぞ。

1 野生の王国

こちらのエリアには、野獣型のモンスターが集められております。パワフルでデンジャラスな野生の魅力をたっぷりとご堪能下さい。

登録モンスターデータ

A デブータ系

●デブータ
└成長回数：20
●デブーチョ
└成長回数：20
●デブートン
└成長回数：20

ホーミング機能のある石をガンガン投げつけるブタ人間。デブートンになると、最大10マス離れた場所にも攻撃してくれるので、けっこう重宝する。もっとも、攻撃させたい相手に確実に石を投げてくれるとは限らないので、冒険に連れて歩くには少々信頼性に欠ける。

B パ王系

●パ王
└成長回数：15
●パオパ王
└成長回数：10
●パオパ王ーン
└成長回数：5

象頭の魔導師一派。あまり成長してくれないのが難点ではあるが、それぞれ「封印の杖」「鈍足の杖」「クォーターの杖」を操ってくれるので、強敵と対峙したときには心強い。HP、守備力は見た目ほどには高くないので、出しっ放しにしておくと、あっさりやられてしまうことも。

C バットカンガルー系

- バットカンガルー
  └成長回数：20
- エビルカンガルー
  └成長回数：20
- デビルカンガルー
  └成長回数：20

敵にするとけっこう嫌らしい連中だが、味方にすると今ひとつ役に立ってくれないのが困ったところ。というのも壺から出した際に、特殊能力を使ってくれる率が低いのだ。必ず「回復の杖」や「倍速の杖」をシレンに振ってくれるのなら、危機回避役として使えるのだが…。

F タイガーウッホ系

- タイガーウッホ
  └成長回数：15
- タイガーウホホ
  └成長回数：15
- タイガーウホーン
  └成長回数：15

敵をポイポイと投げつける能力があるため、仲間として使えば危機回避に役立ってくれる。ただし、ウホホ、ウホホーンはプレイヤーがまだ発見していないワナめがけて敵モンスターを投げることがあるので、「大型地雷」や「大こうずいのワナ」を起動させてしまう危険も少なくない。

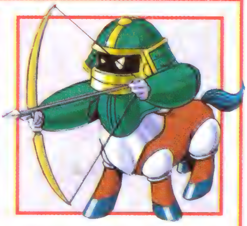
D タウロス系

- タウロス
  └成長回数：10
- ミノタウロス
  └成長回数：5
- メガタウロス
  └成長回数：5

完全に力押しタイプの牛男ブラザーズ。パワーがあるのは認めるが、それだけでは冒険の道連れとしては心許ない。しかも、成長回数が少ない上に、タウロス以外は成長してもHPが増えないというのも厳しいところ。もともとのHPがかなり高いので、そうそう倒れることはない。

G 馬武者系

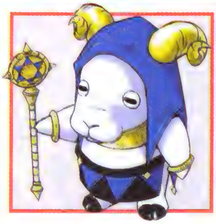
- 馬武者
  └成長回数：20
- 荒馬ザムライ
  └成長回数：20
- あばれ馬将軍
  └成長回数：20
- 乱れ馬王
  └成長回数：20



遠近両用でそこそこ使えるオールラウンドプレイヤー。特に最高位の乱れ馬王は、成長するごとに2ずつHPが増えるので、タフネスも十分伸ばすことができる。ここ一番で状況を打開するような特殊能力こそないが、敵モンスターのHPを削るために使うといいだろう。

E ヒツジ神官系

- ヒツジ神官
  └成長回数：10
- ヤギ司祭
  └成長回数：10
- ガゼル教皇
  └成長回数：10



聖職者(？)を名乗るだけあって、なかなかシブイ働きを見せてくれる偶蹄類(ぐうているい)。特に、ガゼル教皇は敵モンスターをレベルダウンさせるため、深いフロアでは大活躍してくれる。ただし、肉体的にはからっきし弱いので極力ダメージを受けさせないようにしよう。

魔法使いが多い野生の王国

ガンガン力で押してくるパワータイプばかりいそうな「野生の王国」のモンスター達。しかし、意外と魔法を使ってくるモンスターも多いのだ。バ王系とバットカンガルー系とヒツジ神官系がそれ。コイツらと対峙する時には、「やまびこの盾」が欲しいところ。

←バットカンガルー系はこちらに魔法を使ってくることはないので、比較的対処しやすいモンスターだ。

2 ンドゥバハウス

世にも不思議な変身モンスター・ンドゥバ一族を集めたエリアです。9種に及ぶ、あでやかなカラーバリエーションをお楽しみ下さい。

登録モンスターデータ

A ンドゥバ

アイテムに化けるという能力を持つモンスター。正体さえ分かれば、捕まえるのは簡単だ。そんなモンスターのためだけに、なぜわざわざエリアが作られているかといえば、その種類が膨大な数に上るためだ。そう、ンドゥバ系のモンスターは、なんと9色、99種もいるのである！　ンドゥバハウスを完成させるためには、9色すべてのンドゥバを捕まえなければならない。おそらく、完成させるのが最も難しいエリアとなるはずだ。

⬆ンドゥバはレベルアップすると1才年を取る。1才〜99才のンドゥバが存在するのだ!!

B〜I ンドゥバはたち〜ンドゥバはくじゅ

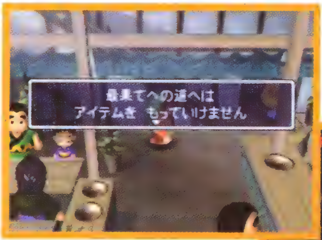
	名前	色	年齢
A	ンドゥバ	みどり	1才〜
B	ンドゥバはたち	ピンク	20才〜
C	ンドゥバみそじ	青	30才〜
D	ンドゥバかんれき	赤	60才〜
E	ンドゥバこき	水色	70才〜
F	ンドゥバきじゅ	黄色	77才〜
G	ンドゥバべいじゅ	ベージュ	88才〜
H	ンドゥバそつじゅ	黄緑	90才〜
I	ンドゥバはくじゅ	白	99才

99種のンドゥバの内、捕まえなければならないのは左の9種類。年齢＝レベルに応じて腰巻きの色が変化するので、見た目で簡単に判別できる。また、他のモンスターはレベルが上がるとどんどん強くなるのだが、ンドゥバだけは、べいじゅ(88才)を超えると次第に弱くなっていく。また、かんれき〜きじゅの間のンドゥバは倍速なので要注意だ。なお、王国に登録する際は、腰巻きの色で区別される。例えばンドゥバ28才は、ンドゥバはたちの部屋に入れられるのだ。

すべてのンドゥバをつかまえるためには

1 地道にダンジョンの奥へ進む

いわゆる正攻法。「モンスターの壺」が出現する、もしくは持ち込むことができるダンジョンを、狙うンドゥバのいる階までひたすら進んでいくだけである。可能性があるのは、「神社の隠し穴」、「最果てへの道」、「あかずの間」の3ダンジョンだ(「鬼ヶ島」では、ただのンドゥバしか出現しない)。ただし、「最果てへの道」では、ンドゥバかんれきまでしか出現してくれない。「あかずの間」では、フロア数と出現するンドゥバの年齢が一致しているので、比較的見つけやすいはずだ。



⬇持ち込み不可の最果てへの道、確率は低いが、「モンスターの壺」が手に入る可能性があるので、挑戦する際には心に留めておきたい。

➡ンドゥバこき以降を見つけるためには、「神社の隠し穴」か「あかずの間」の70F以降まで進まなければならない。そりゃあもう難しいぞぉ〜!!

2 ムリヤリレベルを上げる!

モンスターのレベルを上げるアイテムを使って、お望みの年齢のンドゥバを作ってしまうという方法。下準備がメチャクチャに大変なので、マニアにしかオススメしない。

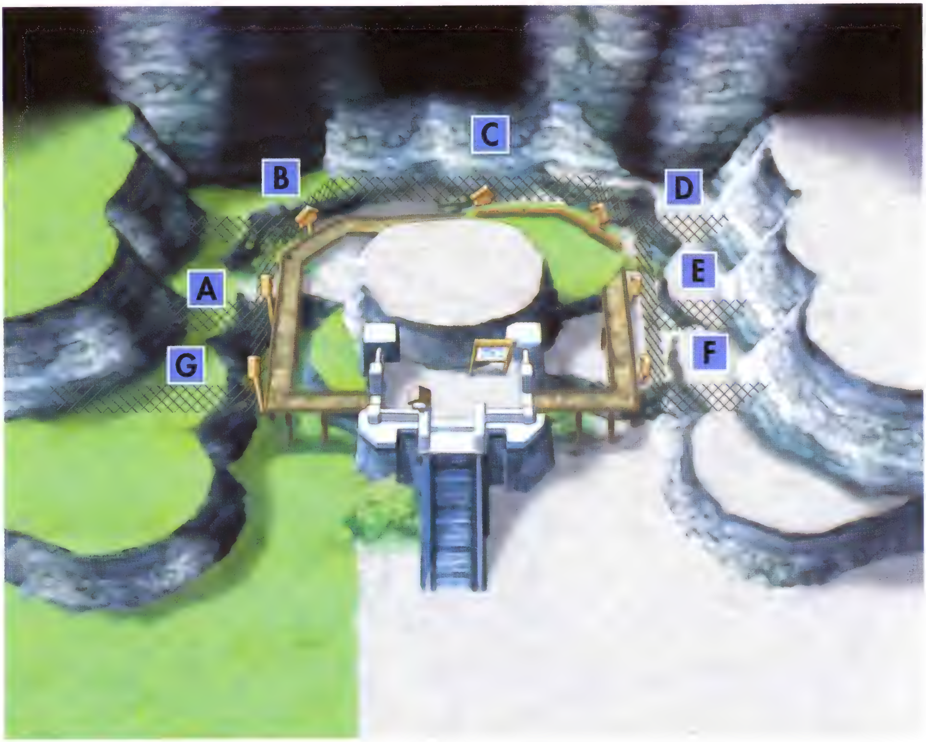
「しあわせの杖」もしくは「天使の種」を入れた「草投げの杖」を、「強化の壺」に入れて使用回数を増やし、浅い階で出現するンドゥバに振り続けるのだ。途中でンドゥバにやられないように「聖域の巻物」も用意するのを忘れずに。時間をかけすぎると、追い風が吹いてしまうことも忘れずに。

⬅これだけのアイテムを用意するのは、とてつもなく面倒だが、準備さえ整えられれば成功率は高い。挑戦するなら、「鬼ヶ島」で。

➡べいじゅ以降のンドゥバは、HPも攻撃力もどんどん下がっていく。うっかり攻撃すると、倒してしまう危険があるので注意したい。

3 空飛ぶ仲間たち

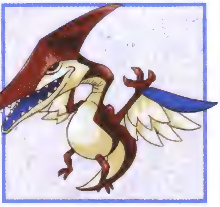
ふわふわ、ビュンビュンと大空を駆け巡るモンスターたちのエリアです。上を見ながら見学して下さい。



登録モンスターデータ

A ギャドン系

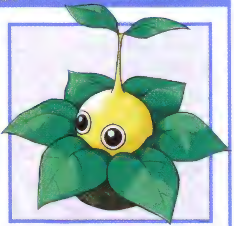
- ギャドン
  └成長回数：20
- ギャイラス
  └成長回数：20
- ギャンドラー
  └成長回数：20



杖や壺の使用回数を減らし、武器、盾の印を減らすという嫌らしいモンスター。投げられた「モンスターの壺」は飲み込まないので、捕まえるのは簡単である。敵に回すとたまらない相手だが、味方にした場合はこれといった特殊攻撃をしてくれず、攻撃力も並。残念。

B Mr.ブーン系

- Mr.ブーン
  └成長回数：100
- Mr.ヘリコ
  └成長回数：100
- Mr.ジャイロ
  └成長回数：100



「ちからの種」や「しあわせ草」を抱えてふわふわ飛んでいるだけのモンスター。味方にすればちゃんと攻撃してくれるし、全員100まで成長するのでそれなりに育てがいがある。ただし、敵になった場合はタベラレルーを無視することが多いので、Mr.ジャイロを捕まえるのに苦労するかも。

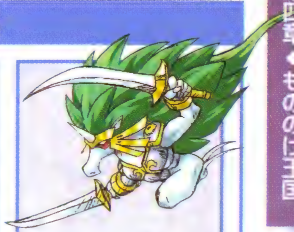
C プチフェニックス

●プチフェニックス
└成長回数：10

系列を持たない単独モンスターなので、1匹捕まえればOK。ただし、浅い階には出現しないので、見つけるまでが大変である。仲間にすれば、回復係としての活躍が期待できるが、壺から出したときに確実に回復してくれるわけではないので、ここ一番で裏切られる危険もある。

F イダテン系

●イダテン
└成長回数：5
●シップウ
└成長回数：5
●カミカゼ
└成長回数：5
●ダイレップウ
└成長回数：5



高速飛行タイプ。成長がすぐに頭打ちになってしまうのが泣きどころだが、戦力として十分期待できるモンスターたちだ。特に、ダイレップウは主力とするに充分。3倍速、3回攻撃に加えて壁抜け能力まで持っているため、深いフロアでも八面六臂の大活躍を見せてくれる。

D パコレプキン系

●パコレプキン
└成長回数：15
●パコレプキーナ
└成長回数：15
●パコレプキング
└成長回数：15

壁抜けゴースト一派。仲間にしても壁抜け能力は健在だが、パコレプキン系最大の特徴であるランダム行動もそのままなので、信頼性が最低である。さすがにシレンを攻撃してくることはないので安心を。せまい通路で敵にはさまれた時など、壁の中に出して敵を攻撃できる。

G ケロぼうず系

●ケロぼうず
└成長回数：10
●ケロケロぼうず
└成長回数：10
●ジャノメぼうず
└成長回数：10
●ドシャブリぼうず
└成長回数：50

仲間にした場合は、それぞれ通常攻撃のみ、守備力ダウン、守備力大ダウン、封印の能力を操るテルテル兄弟。とりあえず、ケロぼうず以外は、それなりに働いてくれるだろう。ドシャブリぼうずは特殊能力に加えて50まで成長するため、なかなかの有望株といえる。

E ヤミキチ系

●ヤミキチ
└成長回数：15
●ワルキチ
└成長回数：15
●ズルキチ
└成長回数：15

飛んでいるということ以外にこれと言った特徴のない連中である。ワルキチあたりになると、さすがにそこそこの強さを見せるが、それでも99Fを目指す旅に連れていけるほどの実力はない。それでも、ヤミキチ、ズルキチは浅い階層では攻撃力が高いほうなので、連れていけば役に立つ。

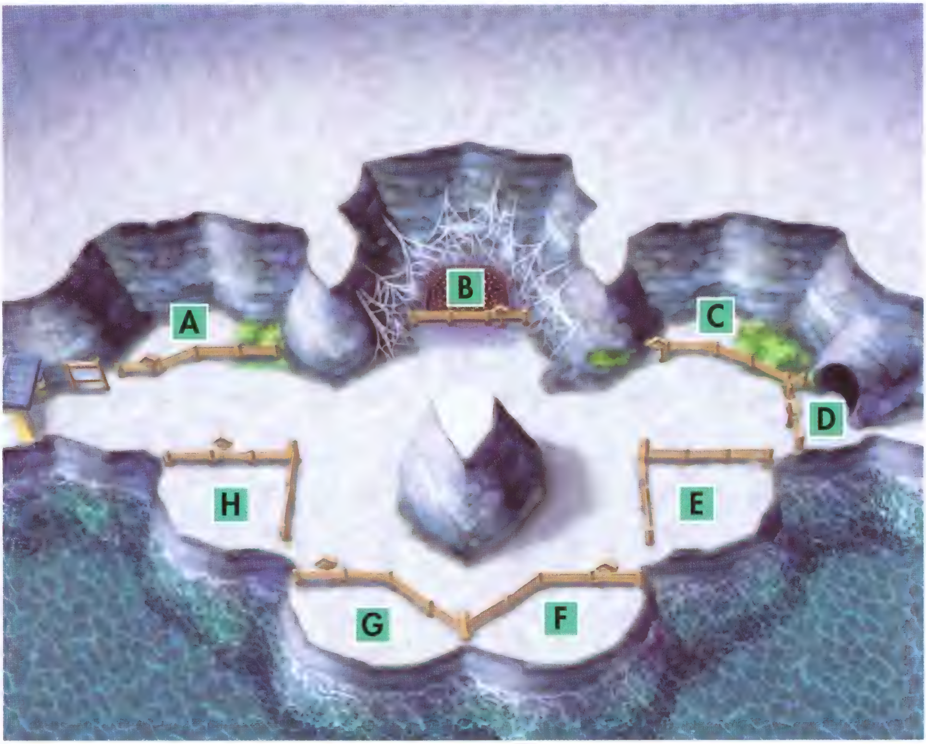
幽霊は空を飛ぶもの？

ここ「空飛ぶ仲間たち」のモンスターにはゴーストタイプのモンスターが集中している。やはり幽霊は空を飛ぶものと相場が決まっているのだろうか。コイツらに効くのが成仏のカマ。この武器で倒してちゃんと成仏させてやろう。

←意外にもイダテン系もゴーストタイプ。強いモンスターなので、弱点があるのはありがたい。

4 ドラゴン・マウンテン

最強の誉れも高いドラゴン系を中心に、クセのあるモンスターばかりを集めた見応え十分のエリアです。



登録モンスターデータ

A しおいやん系

- しおいやん
  成長回数：40
- まじしおいやん
  成長回数：40
- しおやだん
  成長回数：40
- しおかんべん
  成長回数：40

しおいやんはそのベロベロ攻撃でモンスターの攻撃力を低下せることができる。しおいやんとまじしおいやんの攻撃力低下は微々たるもので、正直あまり役には立たないが、しおやだん以降なら充分実戦に耐えられるだろう。成長回数が多いのも魅力だ。

B ヨロイグモ系

- ヨロイグモ
  成長回数：50
- 女王グモ
  成長回数：120

クモ型モンスター2種。女王グモは、ボスを務めるだけあって、仲間としても最強クラス。子供を産んで、しかもそれが味方なのだ。成長するたびにHPが5、攻撃力が3ずつアップするため、とにかくたのもしい。ただし、これを捕まえるには、神社の隠し穴60F以降に降りる必要がある。

C ボーンドラゴン系

- ボーンドラゴン
  └成長回数：20
- スカルドラゴン
  └成長回数：15
- ガルムドラゴン
  └成長回数：5

何の特殊能力もないスケルトンドラゴンズ。敵としても比較的倒しやすい部類に入る連中だが、その分味方にしてもそれなりの働きしか見せてくれない。さすがにガルムドラゴンぐらいになれば、深いフロアでも使い手はあるが、それよりは何か特殊能力を持ったモンスターを連れていこう。

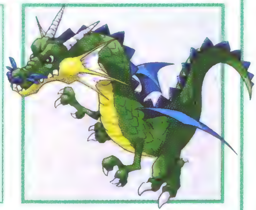
D エスカルゴン

- エスカルゴン
  └成長回数：50

系列を待たない単独モンスターである上に、どのダンジョンでも40～50F以降まで進まないと出現しないため、見つけるのが大変。しかも、苦労して捕まえたところで、特殊能力は魔法反射だけだ。基本のHPや攻撃力、成長率が高いので、大将どんよりは役に立ってくれる。

E ドラゴン系

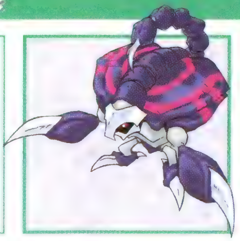
- ドラゴン
  └成長回数：30
- スカイドラゴン
  └成長回数：25
- アークドラゴン
  └成長回数：20



黒コゲシレン製造機。特にアークドラゴンは、「ねだやしの巻物」をぶつける最有力候補となる難敵だ。もちろん、味方にしても火炎の威力は健在なので、連れていって損はない。もっともHPが意外に伸びないため、出しっぱなしにしておくとコロッとやられてしまうことも少なくないので注意。

F 毒サソリ系

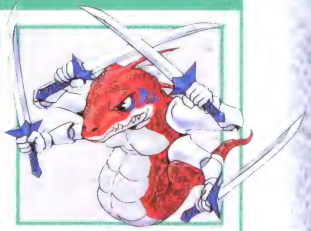
- 毒サソリ
  └成長回数：15
- 鬼サソリ
  └成長回数：15
- しびれサソリ
  └成長回数：15



どいつもこいつも敵としてはイヤな部類に入るが、味方にするとその力が頼もしい。毒サソリは敵の攻撃力低下、鬼サソリは鈍足状態、しびれサソリはマヒとレベルによって特殊攻撃の種類が変化するのも特徴だ。自分にあっているサソリを連れていこう。

G シャーガ系

- シャーガ
  └成長回数：15
- ナシャーガ
  └成長回数：10
- ラシャーガ
  └成長回数：5



高速地上型モンスター。手があるのに、なぜかヘビである。イダテン系と比べると、飛んでいない分使い勝手が悪いとも言えるが、攻撃力やHPの面ではまったく遜色がない。ラシャーガになると、ダイレップウと同等の働きが期待できるので、中堅戦力として使い続けるのもいいだろう。

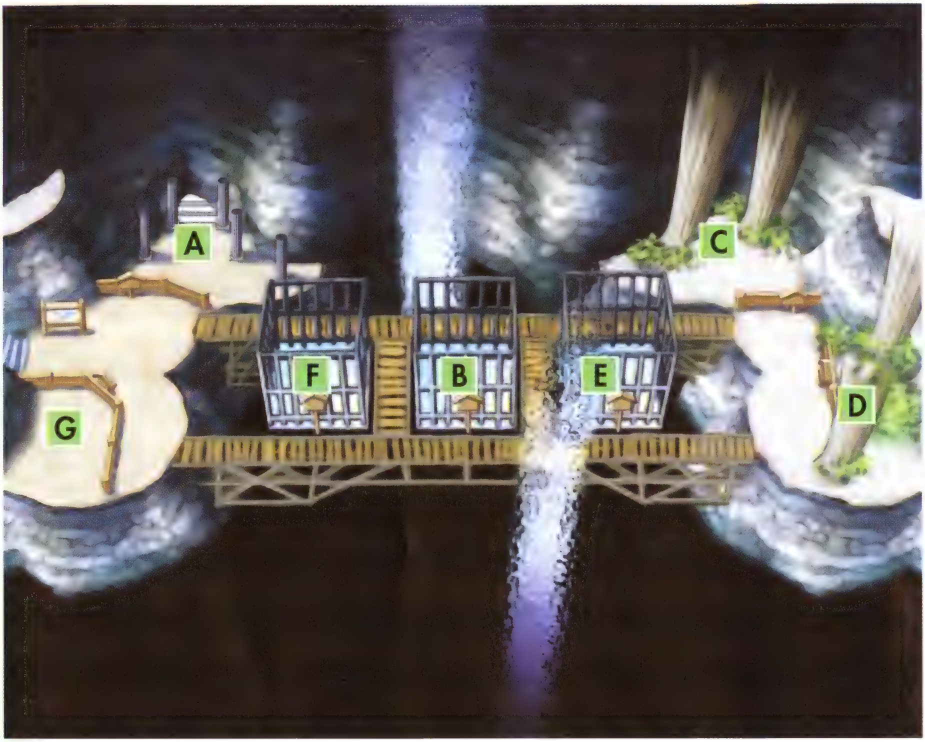
H ゲイズ系

- ゲイズ
  └成長回数：15
- スーパーゲイズ
  └成長回数：15
- ハイパーゲイズ
  └成長回数：15

敵の場合は、催眠術でシレンを操ってくるが、味方にすると敵モンスターを混乱させてくれる。攻撃力や成長回数はそれほど高くないが、壺から出したときに隣接位置に敵がいれば、確実に無力化してくれるため、危機回避に大活躍してくれること疑いなしのオススメモンスターである。

5 探検！ 地下帝国

ひと味違った特殊能力で、風来人たちを苦しめる要注意モンスターばかりのエリアです。



登録モンスターデータ

A ゴーレム系

- ゴーレム
  └成長回数：10
- ストーンゴーレム
  └成長回数：10
- マグマゴーレム
  └成長回数：10

敵としては非常に相手をしやすい純粋パワータイプ。仲間にした場合は、全員が1成長するだけで攻撃力が5上がるという驚異的なパワーアップぶりを見せる。しかし、残念なことに、これまた全員がすぐに成長しきってしまう。育てる苦労は少ないが、爆発的な強さはない。

B ウルロイド系

- ウルロイド
  └成長回数：10
- ゴリボット
  └成長回数：10
- ベアボーグ
  └成長回数：10

「大砲の弾」をポイポイ投げつけてくるボンバーロボット。ベアボーグになると10ブロック離れた位置まで砲撃してくるので、結構苦しめられる。仲間にすれば、逆にその恩恵を受けられるので、心強いことではあるが、爆風に巻き込まれることだけは避けたいもの。

C ワラドール系

- ワラドール
  └成長回数：50
- クギワラドール
  └成長回数：50
- ゴスンドール
  └成長回数：50

50まで成長するのは嬉しいのだが、特殊能力が呪いというのはいかんともしがたい。モンスターをいくら呪ったところで何の意味もないからである。彼らもそれは承知しているらしく、敵モンスターに対しては通常攻撃しかしない。要するに仲間にした場合は、殴るだけのモンスターなのだ。

D マゼルン系

- マゼルン
  └成長回数：5
- マゼモン
  └成長回数：5
- マゼゴン
  └成長回数：5

生きる「合成の壺」。捕獲の際には、封印するか、もう合成できなくなるまでアイテムを飲ませてからでないと、「モンスターの壺」まで飲み込んでしまうので要注意。仲間にした場合は、「合成の壺」代わりに使いたい。特に武器強化が不可能な神社の隠し穴では重宝するはずである。

E アイアンヘッド系

- アイアンヘッド
  └成長回数：15
- チェインヘッド
  └成長回数：15
- ギガヘッド
  └成長回数：5

3ブロック分の遠隔攻撃能力を持つパワフルモンスター。恐ろしいことに、距離に関係なく同じ量のダメージを与えてくるため、ゴーレム系などより数段面倒だ。その分、味方にすればなかなか心強い。特にギガヘッドは、成長こそ頭打ちだが、攻撃力は最高ランクのパワーヒッターである。

F 岩獣ズドン系

- 岩獣ズドン
  └成長回数：10
- 岩獣ガガン
  └成長回数：10
- 岩獣ドガガーン
  └成長回数：5

マルジロウ系の強化型。単に突き飛ばすだけでなく、ガガン＆ドガガーンは壁さえ壊してしまうパワフルさ。壺から出した瞬間に、確実に体当たりをかましてくれるので、危機回避役としても役に立つ。ただし、斜め方向の体当たりの場合は、壁を壊すことがないので出す位置に注意したい。

G にぎりみならい系

- にぎりみならい
  └成長回数：10
- にぎりへんげ
  └成長回数：10
- にぎり親方
  └成長回数：10
- にぎりもとじめ
  └成長回数：10

お馴染みおにぎり一党。みならい以外は、倒した敵モンスターを一定確率でおにぎりに変える能力を持つ。へんげ以上を1匹連れていけば、餓死の危険性は激減するはずだ。戦闘力自体はあまり高くないので、深いフロアで戦わせるのは危険。中盤以降は出すタイミングをよく考えよう。

マゼルン系の仲間で無限合成

マゼルン系はシレンにとってありがたい特殊能力を持つモンスター。彼らを仲間にできれば、その後合成が飛躍的に楽になる。ナタネ村の倉庫ではモンスターが召喚できるので、そこでマゼルン系を使い、アイテムを合成することが可能なのだ。

←合成したあとは、マゼルン系からアイテムを取り出す手段を考えておこう。そうしないと……。

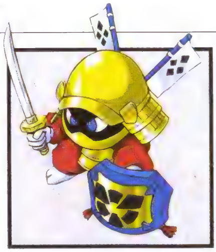
6 忍者の隠れ里

オリエンタルムード溢れるエリア。ニンジャだけでなく、サムライやスモウレスラーもあなたを待ってます。

登録モンスターデータ

A 足軽どん系

●足軽どん
└成長回数：10
●侍どん
└成長回数：10
●大将どん
└成長回数：10
●殿様どん
└成長回数：10



足軽どん以外は、それぞれ「バトルカウンター」「やまびこの盾」「はねかえしの盾」を装備しているので、状況に応じたタイミングで壺から出せば、それなりに活躍してくれる。なお、殿様どんを捕まえる場合には、能力を封印してからでないと、「モンスターの壺」が跳ね返されてしまうので注意。

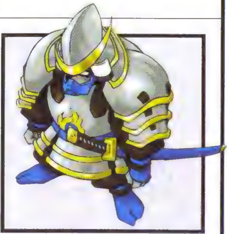
B ドスコーイ系

●ドスコーイ
└成長回数：10
●ハッキョーイ
└成長回数：10
●ゴッツァーン
└成長回数：10

チカラビト三人組。土偶を動かしたり、シコを踏んで地震を起こしたりとなかなか多彩な能力を持つ。ゴッツァーンになると、階段まで動かしてくれるのだ。しかし、これらの能力は味方にした場合はどれもあまり役に立たない。「中腹の井戸」に連れて行ければ活躍の機会もあるのだが…。

C ケンゴウ系

- ケンゴウ
  └成長回数：15
- イアイ
  └成長回数：15
- シハン
  └成長回数：15



強い盾や武器を装備しているほどイヤな相手になるモンスターだが、味方にすれば、逆に敵モンスターから装備アイテムを弾き飛ばしてくれる。武器と盾が出現せず、持ち込みも不可能な「神社の隠し穴」には、必ずイアイかシハンを連れていきたい。手に入れた武器はマゼルンで合成するのだ。

F ものまね仮面系

- ものまね仮面
  └成成長回数：50
- ふるまいカブリ
  └成長回数：50
- なりきりマスク
  └成長回数：50

そのフロアにいるほかのモンスターの姿だけをまねるため、捕まえるのがけっこう面倒。出現するフロアで、片っ端から「モンスターの壺」を投げまくろう。味方にした場合も、フロアに応じて変身してくれるが、もちろん姿だけなので通常攻撃しかしない。50まで成長するのが救いか？

D スイテキマル系

- スイテキマル
  └成長回数：20
- ジライヤ
  └成長回数：20
- ショウカンマル
  └成長回数：20
- ダイジライヤ
  └成長回数：20

死に臨（のぞ）んで最期のワナを残す忍びの者たち。要するに死んでナンボのモンスターである。ワナを踏まなければいいだけの話なので、敵としてはそれほど面倒な相手ではない。もちろん、生きている間は通常攻撃しかしないので、味方にしたところで活躍は期待できないのが残念。

G シューベル系

- シューベル
  └成長回数：10
- メンベルス
  └成長回数：10
- ベルトーベン
  └成長回数：10

召喚能力を持つモンスター。シューベルとメンベルスは、仲間にしても通常攻撃しかしてくれないが、ベルトーベンだけはシレンが持っている「モンスターの壺」から仲間モンスターを3匹呼び出してくれる。1ターンに3体も味方が増えるので、ピンチの時にはかなり役立つはずだ。

E ボウヤー系

- ボウヤー
  └成長回数：15
- コドモ戦車
  └成長回数：15
- オヤジ戦車
  └成長回数：13
- イッテツ戦車
  └成長回数：10

遠距離攻撃に命を賭ける一家。矢の出現率が低い「神社の隠し穴」では、コドモ戦車はそれなりに便利（でも馬武者系の方が使いやすいか？）。倍速で砲撃しまくるイッテツ戦車はさすがに強力だが、倍速であるがゆえにすぐにシレンから遠く離れてしまう。気をつけよう。

忍者の隠れ里は優遇されている？

この園は、他にはない特徴がある。それは、入ったモンスターが優遇されていることだ。他の園では柵や檻で囲われているモンスター達だが、ここだけ彼らの住みやすい環境に仕上がっているのがその証拠。他のモンスターはうらやましいだろうなぁ。

⬅侍どん系は陣幕、ドスコーイ系は土俵、ケンゴウ系は道場と、それぞれの性格にあった住処が提供されている。

7 水中パラダイス

もののけ王国のアクアリウム(水族館)です。水辺で戯れる水棲モンスターたちが、あなたの心を癒して(?)くれます。

登録モンスターデータ

A ぬすっトド系

- ぬすっトド
  └成長回数：50
- みどりトド
  └成長回数：50
- アイアントド
  └成長回数：50

シリーズ皆勤賞の泥棒モンスターだが、今回は水中に逃げるため、一層面倒な相手になっている。仲間にした場合は、もちろん敵モンスターからアイテムを盗む。盗んだアイテムは、トドを壺に戻せば置いていってくれるのだ。盗んだ直後にテレポートするため、すぐに追いかけること。

B アメンジャ

- アメンジャ
  └成長回数：10

シュテン山道中級でボス役を務めるモンスター。系列を持たない単独種で、倍速&アイテム投げの特殊能力を持つ。倍速はともかく、落ちているアイテムを勝手に拾って投げられてはたまったものではない。アイテムを全て取ってから出せば、倍速なのでそこそこ強い。

C テッポーウォー系

- テッポーウォー
  └成長回数：15
- テッポウ竜
  └成長回数：15
- キングオトシゴン
  └成長回数：15

水辺のスナイパー。実はドラゴンタイプだったりする。ダメージこそ少ないが、アイテムが濡らされるのがちょっとイヤな相手だ。仲間としては、完全に役立たず。水がないところに出してもビチビチ跳ねてるだけだし、水中に出してもめざましい活躍をしてくれるわけでもない。

D 水龍系

- 水龍
  └成長回数：15
- 海龍
  └成長回数：15
- 水神竜
  └成長回数：50

中華系ドラゴン。なぜ中華系なのかは話しかけてみればわかる。テッポーウォー系と違って、攻撃力も高く、地上に出しても攻撃はしてくれるので、まったく役に立たないというわけではない。しかし、地上では移動することできないため、使いどころはかなり限られてくるだろう。

E ひまガッパ系

- ひまガッパ
  └成長回数：50
- いやすぎガッパ
  └成長回数：50
- たまらんガッパ
  └成長回数：50

見た目はヒマキチと同じだが、落ちているアイテムを投げるだけで、投げられたアイテムを跳ね返す能力は無い。よって、捕まえるのは簡単だ。もっとも、仲間にしたところでアメンジャと同じ理由でデメリットの方が大きいので、アイテムを全部取ってから開放しよう。

F シャチーン系

- シャチーン
  └成長回数：15
- シャチーダ
  └成長回数：15
- シャチオーン
  └成長回数：15

パワータイプの水棲モンスター。水中にいる間はHPが回復するので、状況次第ではタフなファイターになる。……のだが、水がないところでは並のモンスターになってしまうわけで、安定性にかけることはなはだしい。対水中戦用に連れていくという選択も無くはないが。

G オトト兵系

- オトト兵
  └成長回数：50
- オトト軍曹
  └成長回数：15
- オトト大将
  └成長回数：15
- オトトげんすい
  └成長回数：15

見た目は違うが、動きや特殊能力はシャチーン系と同じである。しかも、攻防ともにシャチーン系よりも明らかに弱い。と、いうことは味方にしても使い様がないわけだ。とりあえずシャチーン系が仲間になるまでは、水中はコイツ達にまかせよう。

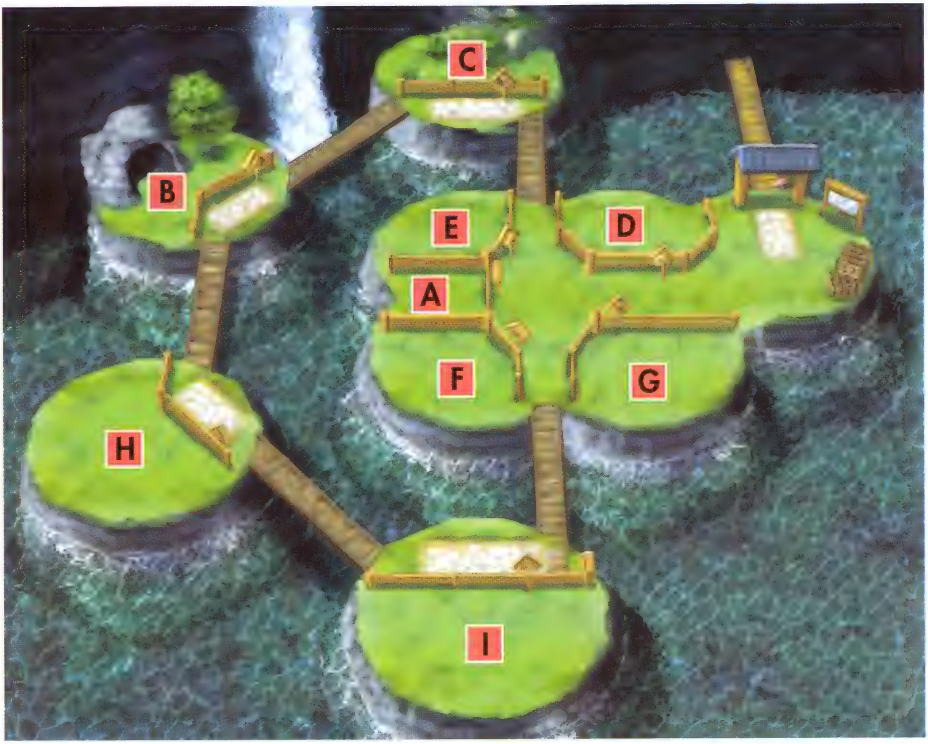
「水がれ」「大部屋」を用意せよ！

水龍系やテッポーウォー系など、自分からは絶対に水から出てこないモンスターは、そのままではまず捕まえることができない。なぜなら、投げた「モンスターの壺」が水中に落ちてしまうからだ。水路を消滅させる巻物を用意しておくべきだろう。

■水龍系ならば杖が効くので、「場所がえの杖」などでムリやり陸に上げてしまうこともできるが、

8 マムルランド

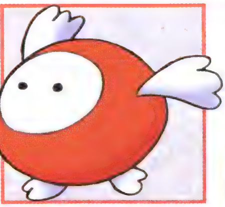
王国最後のエリアは、可愛いモンスターばかりを集めたマムルランドです。ま、中には憎たらしいヤツもいるようですが…？



登録モンスターデータ

A タベラレルー

●タベラレルー
└成長回数：50



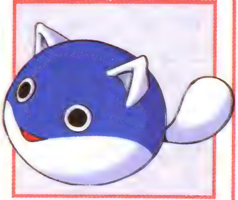
「神社の隠し穴」における最重要モンスター。味方にしていない状態でも、ほかのモンスターの攻撃目標となる。そして、タベラレルーを倒したモンスターは、1段階上のモンスターに変身するのだ。こいつを利用すれば、1Fでどうくつマムルを捕まえることもできるというわけだ。

➡浅いフロアで強力なモンスターを捕まえることができるため、王国完成に役立つのだ。

⬅「最果てへの道」でも1Fから出現するタベラレルー。そのおかげでピンチになることも。

B マムル系

●マムル
└成長回数：50
●あなぐらマムル
└成長回数：50
●どうくつマムル
└成長回数：50



シリーズを通じての看板モンスター。第1級の戦力には到底なり得ないが、どうくつマムルならば、50まで育ててみるのも面白いだろう。

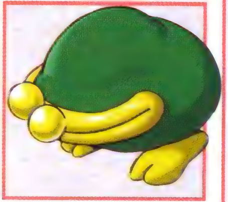
F くねくねハニー

●くねくねハニー
└成長回数：30

レベルダウン能力は、味方にしても健在なので、中盤以降はそこそこ役に立つ。ただし、同様の能力を持つガゼル教皇の方が使い勝手はいい。

C ガマラ系

●ガマラ
└成長回数：50
●ガマグッチ
└成長回数：50
●ガマゴン
└成長回数：50



仲間にすると、敵モンスターからギタンを盗む。ぬすっトドと違って、何回でも盗むので、2～3000ギタンぐらいはすぐ集めてくれるのだ。

G ピコタン系

●ピコタン
└成長回数：10
●ポコタン
└成長回数：10
●パコタン
└成長回数：10

ワナ＆土偶壊しの専門家。どうしても壊したいワナや土偶があるという変則的なプレイヤーは連れていこう。

D マルジロウ系

●マルジロウ
└成長回数：5
●マルジロウ兄
└成長回数：5
●マルジロウ父
└成長回数：10

あまり成長しないのが難点だが、突き飛ばし能力は便利。転ばされたモンスターはアイテムを落とすので、ぬすっトド系より使いやすい。

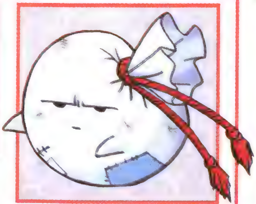
H チンタラ系

●チンタラ
└成長回数：50
●ちゅうチンタラ
└成長回数：50
●おおチンタラ
└成長回数：50

50まで育つとはいうものの、しょせんはチンタラである。浅い階で育てきっておかないと、後々苦労するだろう。

E かんにんぶくろ

●かんにんぶくろ
└成長回数：30



自爆型モンスター。自爆したらそれまでだし、自爆のタイミングを制御することもできないので仲間として使いこなすのはむずかしいだろう。

I ハラヘリーニョ系

●ハラヘリーニョ
└成長回数：50
●ハラヘリータ
└成長回数：50
●ハラヘッリオ
└成長回数：50
●ハラベルト
└成長回数：50

仲間にした場合は、敵の満腹度とHPを下げる。つまり、通常攻撃しかしないのと変わらないのだ。

モンスターの秘密を探る!!

モンスターを捕まえるだけでは、その心の中まではわからない。冒険の仲間としてモンスターを使いこなすためにも、あれこれ試して、彼らの真の姿を探ってみよう！

会話してみよう!

←⬇「物知りの杖」やもののけ王国でのプロフィールと違って、ナマの声が聞ける。捕まえたら、その場で壺から出して話しかけてみよう。

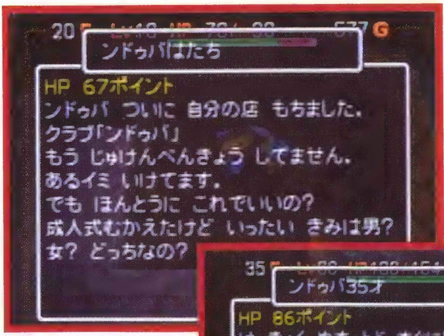
「モンスターの壺」で捕まえたモンスターに話しかけたことはあるだろうか？　リクやアスカなどの場合と同じように、壺から出したモンスターに向かってAボタンを押すことで、彼らの心の叫びを聞くことができる。

日頃の不満を口にする者もいれば、何にも考えてないモンスターもいる。中には、見た目と違って意外にいいヤツもいたりして、なかなか楽しいのだ。

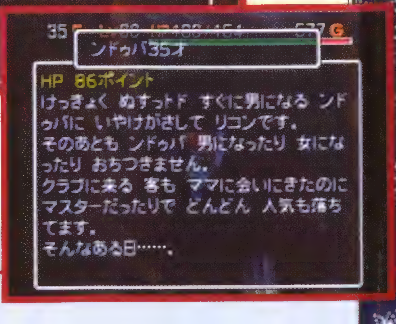
ンドゥバに「物知りの杖」を使うと…

モンスターの中でも、一際特殊な存在であるンドゥバ。ンドゥバからンドゥバはくじゅまで99もの種類がいることは54～55ページで紹介済みだ。このンドゥバたちに「物知りの杖」を振ってみよう。なんと、表示されるメッセージがすべて異なっている！　つまり、99種類ものメッセージが用意されているのだ。

このメッセージ、全部通して読むとンドゥバの歴史や、一族の秘密（と言うほど大げさなものでもないが）がわかってしまう。ただし、全部を読むのは、ンドゥバハウスを完成させるよりもはるかに難しい。



←ンドゥバ2才や3才の場合は、割と普通のメッセージが表示されるのだが、はたちを超えるとユニークなものに。



➡大河ドラマが始まったり、なぜか全然違うモンスターの話が出てきたりすることまでもあるのだ。ま、面白いんだけどね。

第五章

神社の隠し穴

モンスターを集めるならココ!
神社の隠し穴

鬼ヶ島攻略後、最初に挑戦可能になるのが、この「神社の隠し穴」。「もののけ王国」のためにあるようなダンジョンだ。持ち込めるのは、「モンスターの壺」10個までなので、これまでに鍛えた武器や盾は使えない。新たな気持ちでチャレンジすべし!!

最大フロア数	99
持ち込めるアイテム数	10
連れていける仲間	なし

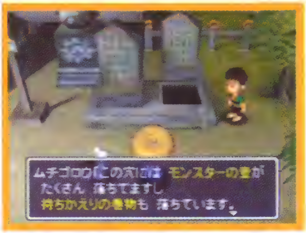
アイテムの出現と識別状態

剣	盾	腕	矢	食	草	巻	杖	壺	材
×	×	×	●	●	●	●	●	●	×

●…すべて識別　○…一部識別　△…未識別　×…未登場
石と弾は矢に含まれます。

出現条件	鬼ヶ島をクリアする
出現場所	神社の境内右側

もののけ王国のページでも紹介したように、鬼ヶ島クリア後に、むみゅうで目を覚ませばムチゴロウ氏のイベントが発生。ムチゴロウの依頼に応えれば、神社の隠し穴の入り口へと案内してもらえる。



←ムチゴロウの手によって、新たな冒険の入り口が開く。同時に「モンスターの壺」を1つもらえる。

モンスターを頼りに進むのだ!

←アイテムを持たずにスタートしても、「大きなおにぎり」と「持ちかえりの巻物」、そして「モンスターの壺」3個が自動的に持ち物に加えられる。

➡捕まえたモンスターは、仲間として活躍してくれる。ただし、細かい指示を与えることはできない。

「神社の隠し穴」は、モンスター捕獲のためのダンジョン。「もののけ王国」完成のためには、避けては通れない。しかし、このダンジョンは前提条件からして「シュテン山」や「鬼ヶ島」とは大きく異なっているのだ。

まず第一に、持ち込むことができるアイテムは「モンスターの壺」だけ。そのうえ落ちているアイテムの種類も極端に少ない。回復アイテムや食料の出現率さえ、これまでのダンジョンに比べると、かなり低くなっている。そして、最も厳しいのが、装備品が一切落ちていない点だ。丸腰状態では、いかなシレンといえども厳しい戦いを強いられる。

このハンデを補ってくれるのが、捕まえたモンスター達。様々な能力を持つモンスターを活用することなしに、勝利はあり得ない。シレン自身が積極的に戦うことよりも、モンスターに戦ってもらうことが重要なのだ。

モンスターとシレンを並行して育てよう！

➡仲間モンスターは、成長はしてもレベルアップはしない。マムルは、あなぐらマムルにならずにマムル2になるのだ。

もののけ王国でも触れているが、仲間にしたモンスターは、敵モンスターを倒すたびに成長し、ＨＰや攻撃力が伸びていく。強力なモンスターが仲間にいれば、冒険が楽になるのは当然のこと。仲間モンスターは、どんどん使って育ててやろう。ただし、それに気を取られてシレンのレベルアップをおろそかにしてはいけない。盾の防御力に期待できない分、シレンのレベル上げてＨＰを増やしておかなければ、いずれは行き詰まってしまうからだ。

タベラレルーでモンスターをレベルアップ！

⬅タベラレルーは味方にしようがしまいが、敵モンスターの攻撃目標となる。見つけたらすぐに捕まえて、成長アイテムとして使おう。

➡タベラレルー自体も、もののけ王国に登録する必要があるので、１度は持って帰ることを忘れずに。その後、冒険に連れていけば、１匹捕まえる手間が省けるので便利。

このダンジョンで初登場となるモンスター・タベラレルー。こいつを倒した敵モンスターは、１レベル上のモンスターに変身する。これを利用すれば、浅いフロアでも強力な上位モンスターを捕まえることが可能になるのだ。例えばハイパーゲイズは、このダンジョンでは63Ｆ以降にしか出現しない。だが、タベラレルーを2匹捕まえて、6～8F にいるゲイズの目前で壺から出してやれば、ゲイスからスーパーゲイズ、ハイパーゲイズへと変身。単純にフロア数だけで考えれば、1/10の労力で捕まえることができるというわけ。

ただし、残念ながら味方モンスターがタベラレルーを倒しても、上位のモンスターに変身することはない。

ほかのダンジョンでも、モンスター捕獲は可能だ

「モンスターの壺」さえあれば、どのダンジョンでもモンスターを捕まえることはできる。神社の隠し穴に入ってすぐに「持ちかえりの巻物」を読めば、「モンスターの壺」が3つ無条件で手に入るので、これを持って、シュテン山や鬼ヶ島に挑戦してみよう。鍛えた武器や盾を持ち込めるため、楽にモンスターが集められるはずだ。また、ケンゴウ系やマゼルン系など、神社の隠し穴には出現しないモンスターもいるので、この方法を取らないと、もののけ王国は完成しない。

⬅タベラレルーや「しあわせの杖」を使えば、鬼ヶ島でアークドラゴンを捕まえることもできるのだ。

基礎講座

モンスターを使いこなすために！

さて、ここでは神社の隠し穴をプレイする上での基本戦術について考えてみよう。前述のように、シレン自体の戦闘力はあまり期待できない状態で、どうやって生き延びるべきかが問題となるのだ。

壱 モンスターの能力で弱点を補え！

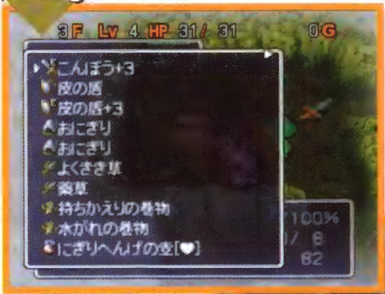
←3Fまでなら、これまでのダンジョンと同じ感覚で戦ってもOK。4Fからは、捕まえたモンスターに援護してもらった方がいい。

➡10F以降は、完全に仲間モンスターが主力となる。仲間に敵モンスターを無力化してもらってから、シレンでトドメを！

最初の何回かは、目についたモンスターを片っ端から捕まえて、それ以上「モンスターの壺」が持てなくなったら帰ってくればいい。タベラレルーを使えば、5Fまでしか進めなくても、20～30匹のモンスターを捕まえることができるはずだ。

それ以上深いフロアに進もうとするなら、連れていく仲間モンスターが問題になってくる。単純に強いモンスターもいいが、それ以上に、シレンの危機回避やレベルアップに役立つモンスターが重要になるだろう。

弐 イアイで、武器と盾を入手しよう！



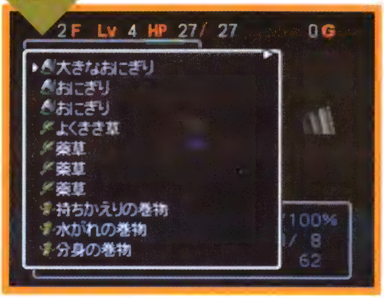
←このダンジョンでは、「こんぼう」か「皮の盾」しか手に入らない。両方+3を手に入れるまではイアイに頑張ってもらいましょう。

➡ケンゴウの場合は、盾しか出てこない。シハンなら腕輪も弾いてくれるのだが、出てくるのは「ノーコンの腕輪」だけなのだ。

武器も盾も持ち込めず、落ちてもいない神社の隠し穴だが、仲間にあるモンスターがいれば簡単に手に入れることができる。そのモンスターとは、ズバリ、イアイ。こいつの特殊攻撃は、敵モンスターから武器や盾を弾き飛ばしてくれるのだ。

ただし、この能力で出てくるのは必ず「こんぼう」か「皮の盾」になってしまう。それでも、+3までは強化されている可能性があるので、素手よりは数段マシ。「皮の盾」があれば、餓死の危険も減るので一石二鳥である。

参 食料と回復アイテムを確保する！



←「ほぞんの壺」が入手不可能なので、回復アイテムを貯めておくのが難しい。

食料と回復アイテムは、一応ダンジョン内に落ちてはいるのだが、深いフロアまで進む場合には、どうしても不足しがちになる。この問題も、仲間モンスターによって解決可能だ。

食料は、にぎりもとじめがいればＯＫ。中盤までならにぎりへんげや親方でも十分だ。回復の方は、プチフェニックスに任せるという手もあるが、マルジロウ系で敵を転ばせれば、一定の確率で「弟切草」や「復活の草」が入手できる。杖や他の草が入手できる点も見逃せない。

四 敵モンスターを無力化させるには

中盤以降、装備の貧弱なシレンが確実に経験値を稼ぐためには、強力な敵モンスターを弱体化、無力化する手段が必要になってくる。すなわち、攻撃力ダウン、混乱、鈍足化、マヒといった能力を持つ仲間モンスターが要求されるのだ。

好みの問題もあるのだが、ほとんどの状況で役に立ってくれるオススメモンスターは、「鈍足の杖」を操るパオパ王。特殊攻撃が嫌な相手は、ゲイズ系のモンスターで混乱させてしまうのも有効だ。

←パオパ王もゲイズも、大将どんやエスカルゴンなど、魔法の反射＆無効化能力がある敵の前にだけは出さないこと。

➡敵ゲイズには、こちらもゲイズ系で対抗。目前で壺から出せば、必ず先手が取れるので敵の方が先に混乱する。

五 最強の武器は「モンスターの壺」だ

←殿様どんだけは、壺を跳ね返してしまうので、すんなり捕まってくれない。

投げるだけで、ほとんどすべてのモンスターを無害な存在に変える「モンスターの壺」。倒すわけではないので経験値は入らないが、ピンチから脱出するのにこれほど便利な物はない。しかも、このダンジョンではいくらでも手に入れることができるのだから、積極的に使っていくべきだ。すでに王国に登録済みのモンスターなら、2匹目以降を捕まえて、使い捨てにしたところで何の問題もない。2～3匹捕まえてオトリ代わりにするのもいい手だぞ。

神社の隠し穴 全32種類 登場アイテム

神社の隠し穴の目的は、モンスターを捕まえることなので、モンスターの壺の出現率がかなり高くなっている。そのかわり、他のアイテムはなかなか登場しないので、直接戦おうとすると苦戦はまぬがれない。仲間にしたモンスターを使って上手に立ち回ろう。

床……床に落ちているアイテム
変……へんげの壺でできるアイテム
ビ……ビックリの壺から出てくるアイテム
店……店で売っているアイテム
行……行商人が持っているアイテム
モ……特殊モンスターが持っているアイテム

武器 4種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
アイアンヘッドの頭						●	P167
オトトスピア						●	P167
こんぼう						●	P168
ミノタウロスの斧						●	P170

盾 1種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
皮の盾						●	P171

杖 9種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
回復の杖	●					●	P174
ころばぬ先の杖	●						P174
とうめいの杖						●	p175
のりうつりの杖	●						P175
倍速の杖						●	P175
場所がえの杖	●						P175
引きよせの杖	●						P175
ふきとばしの杖	●						P175
物知りの杖	●						P175

食料 2種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
おにぎり	●						P185
大きなおにぎり	●						P185

壺 1種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
モンスターの壺	●						P183

草 8種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
弟切草	●						P183
すばやさの種	●						P184
高とび草	●						P184
話の種	●						P185
復活の草	●						P185
めぐすり草	●						P185
よくきき草	●						P185
薬草	●						P185

腕輪 1種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
ノーコンの腕輪						●	P178

巻物 6種類

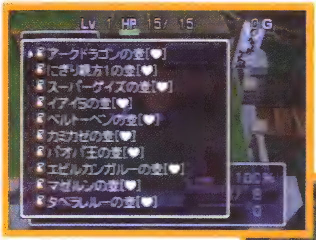
アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	
大部屋の巻物	●						P179
聖域の巻物	●						P180
壺われずの巻物	●						P180
分身の巻物	●						P180
水がれの巻物	●						P181
持ちかえりの巻物※	●						P181

※持ちかえりの巻物は、10F、20F、99Fに出現

神社の隠し穴 実践編

さて、ここからは、神社の隠し穴のフロアをいくつかの階層に分け、そこを突破するためのコツについて考えてみよう。

チャレンジ前 いきなり挑戦する前に準備をしよう



←連れていけるモンスターは最大10匹。アイテム確保用、敵無力化用など用途を考えてメンバーを選択したい。

➡装備品の調達に不可欠のモンスター・イアイ。鬼ヶ島かシュテン山にいるケンゴウをレベルアップさせて捕まえよう

←敵の数を減らすために、単純に強力なモンスターも欲しい。アークドラゴンやダイレップウがいれば、かなり安心できる。

神社の隠し穴では、タベラレルーが頻繁(ひんぱん)に登場するため、かなり浅いフロアのうちに強力なモンスターを捕まえることが可能だ。例えば、アークドラゴンであっても22F、全体の1/4も進まないうちに捕獲可能になる。

ただし、エスカルゴンや女王グモなど系列を持たない単独種モンスターだけは、出現フロアまで行かなければ見つからない。これを考慮すると、ものの け王国完成のためには、最低でも女王グモの出現する60Fまでは降りなければならないことがわかる。

そこで、この実践編では、60F以降を目指すための戦術をお教えしよう。もちろん、仲間モンスターなしにいきなり挑戦しても成功する可能性は低い。本格的に挑戦する前の下準備として、強力なモンスターを集めておくことが前提条件だ。

1~4F 武器、盾の確保と強化を優先したい

1Fからイアイを使いまくり、何が何でも「こんぼう+3」と「皮の盾+3」を手に入れること。マゼルン系のモンスターがいれば、77ページのテクニックを使って合成することもできるので、+10以上の装備品を手に入れることも可能になる。ただし、それなりに時間がかかるので、時折にぎりもとじめで、食料を補給しながら作業しよう。この階層なら、シレンも普通に戦うことができるので、レベルも順当に上がる。

←あなぐらマムルが、野生のタベラレルーを倒してどうくつマムルになってしまうことも多い。パオパ王で鈍足化すれば、レベル1のシレンでも簡単に倒せるので、レベルアップには最適だ。

5~9F 中身の入った壺を失うな！

➡毒サソリも面倒な相手。「毒消し草」が手に入らないので、直接戦闘は避けよう。

装備品の調達さえ順調にすませてあれば、まだまだシレンが最前線で戦えるフロアだ。

ただし、マルジロウに転ばされたり、ゲイズの催眠術に引っかかると、中身の入った「モンスターの壺」を投げてしまう危険があるので注意したい。壺が割れた場合は、中から出てきた味方モンスターに向かって、空の「モンスターの壺」を投げてやれば復帰させられるが、壺を水中に落としてしまったらもう大変。「水がれの巻物」や「大部屋の巻物」を用意しておかないと、回収不可能になってしまうのだ。

10~13F パワータイプの敵には、パオパ王で

チェーンヘッド、ゴーレム、ボーンドラゴンなど力押しで攻めてくるモンスターが目立つ。仲間モンスターに任せても構わないが、パオパ王やゲイズを使えば、シレンでも十分相手ができるのだから、経験値をムダにすることもないだろう。

ただし、通路で挟まれると厳しいので、部屋から部屋へ移動する際には、強力な仲間モンスターの後を追いかけるようにして進むことを心がけるといいだろう。この階層以降は、常にこのスタイルで歩くようにすると危険は激減する。

⬅いくら強力な仲間でも、倍速ではシレンが追いかけられない。ドラゴン系がオススメか?

ちょいテク その1 モンスターを出すタイミング

⬅自分の主力モンスターが、どのタイミングで特殊攻撃を使うのかを把握しよう。

➡直接攻撃型の仲間も、適当に壺に戻してやらないと、敵からのダメージでやられてしまうぞ。

いくつかの例外はあるが、仲間モンスターは、壺から出した瞬間に特殊攻撃を使うという法則がある。例えばゲイズ系なら、出現と同時に隣の敵モンスターに催眠術を使うし、マルジロウ系なら必ず敵を転ばせてくれるのだ。

したがって、特殊攻撃を確実に使って欲しい仲間は、必要な時だけ壺から出してすぐに引っ込めるのが賢明。逆に、敵を直接攻撃させるための仲間は、出しっぱなしにしておいても構わない。

14～21F 敵の特殊攻撃をどう封じるか？

➡オヤジ戦車をイッテツ戦車にしてから、仲間にしてフロアの掃除をさせる手もある。

くねくねハニー、まじしおいやん、エビルカンガルーあたりが嫌な相手。いずれも、混乱させてしまえば、特殊攻撃も封じることができるので、ゲイズ系の仲間が大活躍してくれるだろう。

デブータやオヤジ戦車など遠隔攻撃系の敵も面倒だが、フロアに降りると同時に、倍速タイプでＨＰが大きいモンスターを壺から出してやれば、シレンがダメージを受ける前に始末できるはずだ。ダイレップウなら、パコレプキーナなどにも対応できるし、呼べばすぐに戻ってくるので適任だ。

22～29F シレンのレベルは順調に上がっているか？

22Ｆからはドラゴンが、25Ｆからはスカイドラゴンが出現。同じ部屋の中にこいつらが2～3匹もいたらもう大ピンチだ。ゲイズやパオパ王で十分対処は可能だが、１発のダメージが大きいので、このあたりまでにシレンのレベルを30前後にしておかないとかなり厳しいことになる。

さらに敵としてもパオパ王が登場するのが厳しい。シレンが鈍足化すると、仲間の呼び出しタイミングまで遅れることになる。直線上に入ることを避けながら接近し、強力な仲間でさっさと倒してしまおう。

⬅スカイドラゴンは、捕まえて使い捨てるには最適。「モンスターの壺」を確保しながら戦おう。

ちょいテク その2 マゼルン１匹で何度も合成

⬅イアイの能力で手に入れた装備品を、仲間のマゼルンに投げる。仲間なので直接攻撃以外で倒すのだ。

➡マゼルンを転ばせれば、倒さずにアイテム回収が可能。マルジロウ系の敵を利用するのもいいだろう。

神社の隠し穴にはマゼルン系は出現しないが、仲間として連れていけば合成は可能となる。装備品を飲み込んだマゼルンを矢などで倒せばＯＫだ。

それじゃ１回しか合成できないじゃん！　とご不満の向きには、「転ばぬ先の杖」を使うことをお勧めする。なんと、合成済みのマゼルンを転ばせると、合成したアイテムを吐き出させることができる。その後、１回壺に戻せば、マゼルンは再び合成可能になる。

30~39F これ以降は回復手段が必須に！

ついにアークドラゴンが出現。しかも、この後59Fまで、延々と出現し続けるのだからもうたまったものではない。したがって、これ以降は必然的に回復手段の量が、生存率を左右することになる。プチフェニックスかエビルカンガルーを仲間にしておけば、回復アイテムが少なくてもなんとかなるはずだ。また、強化した皮の盾に「弟」を5つ重ねがけし、15ポイント未満のダメージをわざとうけて少しづつ回復していくという手もある。

←エビルカンガルーは、シレンのHPがある程度以上減らないと回復してくれないのだ。

40~49F 戦うよりは、逃げた方がいいかも…

→大部屋で敵の数が少なければ、対処は比較的簡単だ。それでもかなりのダメージを受けるが。

相変わらず、アークドラゴンの炎に悩まされるが、それ以外のモンスターたちの攻撃も、もはやシャレにならないレベル。戦うのは半ばあきらめ、一刻も早く階段を見つけて先に進むことを考えよう。

そんな消極的な戦いはイヤだ！　と言う人は、モンスター使い捨て戦法で行くという手もなくはない。アークドラゴンやカミカゼなら、じゅうぶん勝負になる。ある程度敵の数が減ったら、「大部屋の巻物」で敵の出現を察知できるようにして、1体ずつ潰していけばシレンの経験値も稼げる。

ちょいテク その3 モンスターハウスに出会ったら…

←通路に戻って、ひたすら壺を投げる。小さなモンスターハウスなら、これだけで大半のモンスターを始末できるぞ。

➡仲間にベルトーベンがいれば、1ターンで3体の仲間を呼び出せる。出てくる仲間を指定できないのが辛いところだが…。

モンスターハウスに足を踏み込んでしまった場合は、とにかく通路に戻って、シレンが攻撃を受けにくいポジションを確保すること。空の「モンスターの壺」があるなら、片っ端から投げまくって、敵の数を減らすという手も有効だ。

ただし、階段をおりていきなりモンスターハウス！　という場合には、通路に戻るまでに囲まれてしまう可能性が高い。最強クラスの仲間を出せるだけ出して、総力戦を挑むしかない。

50F～ 女王グモを捕まえて、脱出だ!!

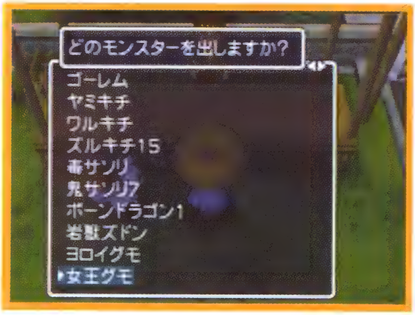
50F以降も、基本パターンは同じ。逃げることを主眼にしながら、その場その場で強力な敵モンスターを使い捨てながら進むだけだ。ただし、50Fからはプチフェニックスも出現するので、さらに敵を倒すのが難しくなる。こちらもプチフェニックスを仲間にすれば、回復面では楽ができるが…。また、50～60Fの間は「復活の草」を落とすMr.ジャイロが出現するので、確実に仕留めていきたい。

そして60F以降では女王グモが出現。これを捕まえたら、迷わず「持ちかえりの巻物」を読もう。もののけ王国に登録すれば、完成への大きなハードルの1つをクリアしたことになる。

➡プチフェニックスも女王グモ同様に系列を持たないため、捕まえにくい。この機会に捕獲しておこう。

⬅女王グモもほかのモンスター同様に、壺を投げれば簡単に捕まる。ただし、必ず60Fに出現するとは限らない。運が悪いと、もう少し降りなければならないかも。

⬆しかも、仲間になってもヨロイグモを生む能力は健在！女王グモがいれば、99Fまで進むのも夢じゃないのだ。



➡次の冒険からは、女王グモを連れて行こう。成長すればHP700を超える超強力な仲間になるのだ。

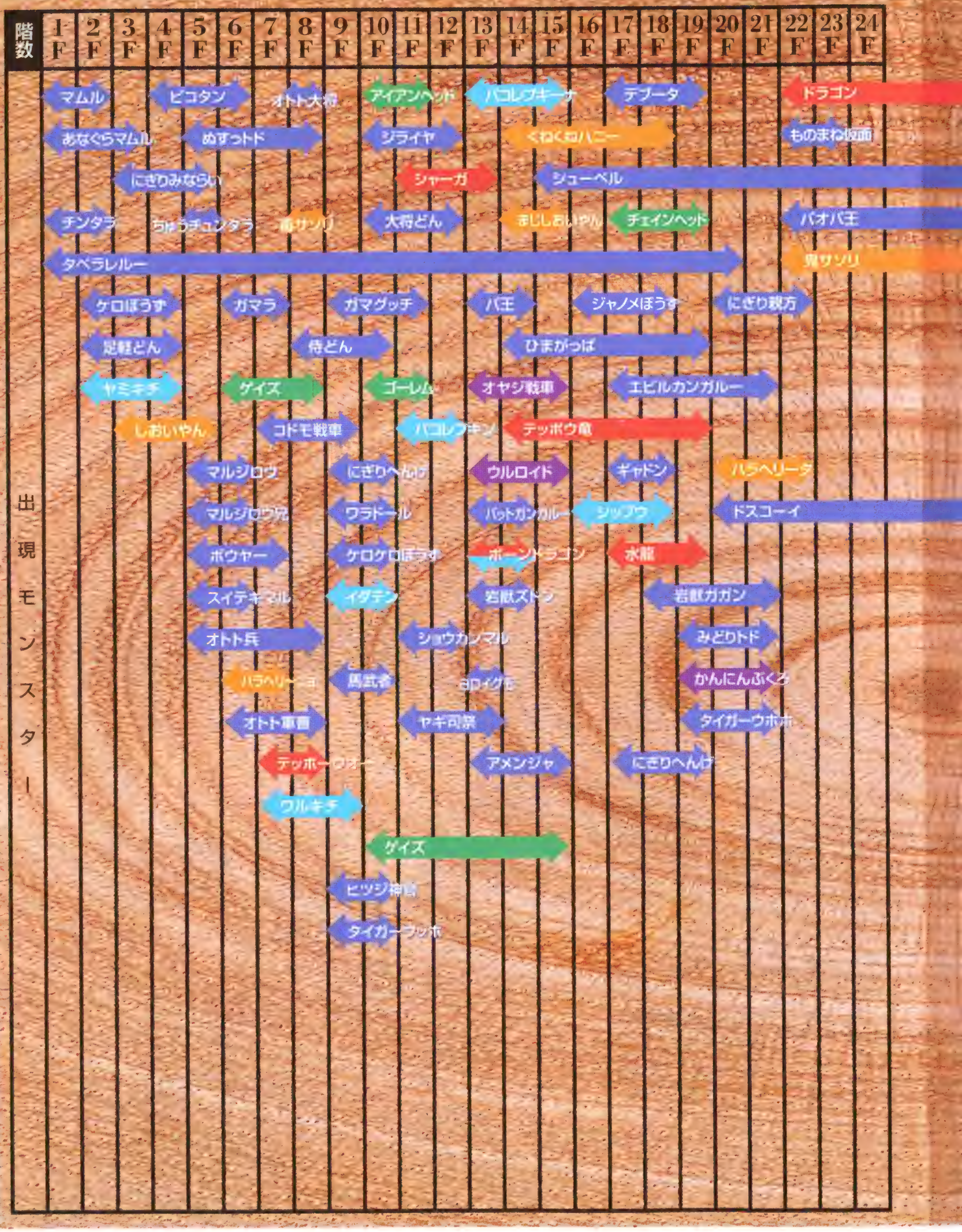
ちょいテク その4 謎のダンジョン？ 難度最高!? 真の隠し穴!! ★

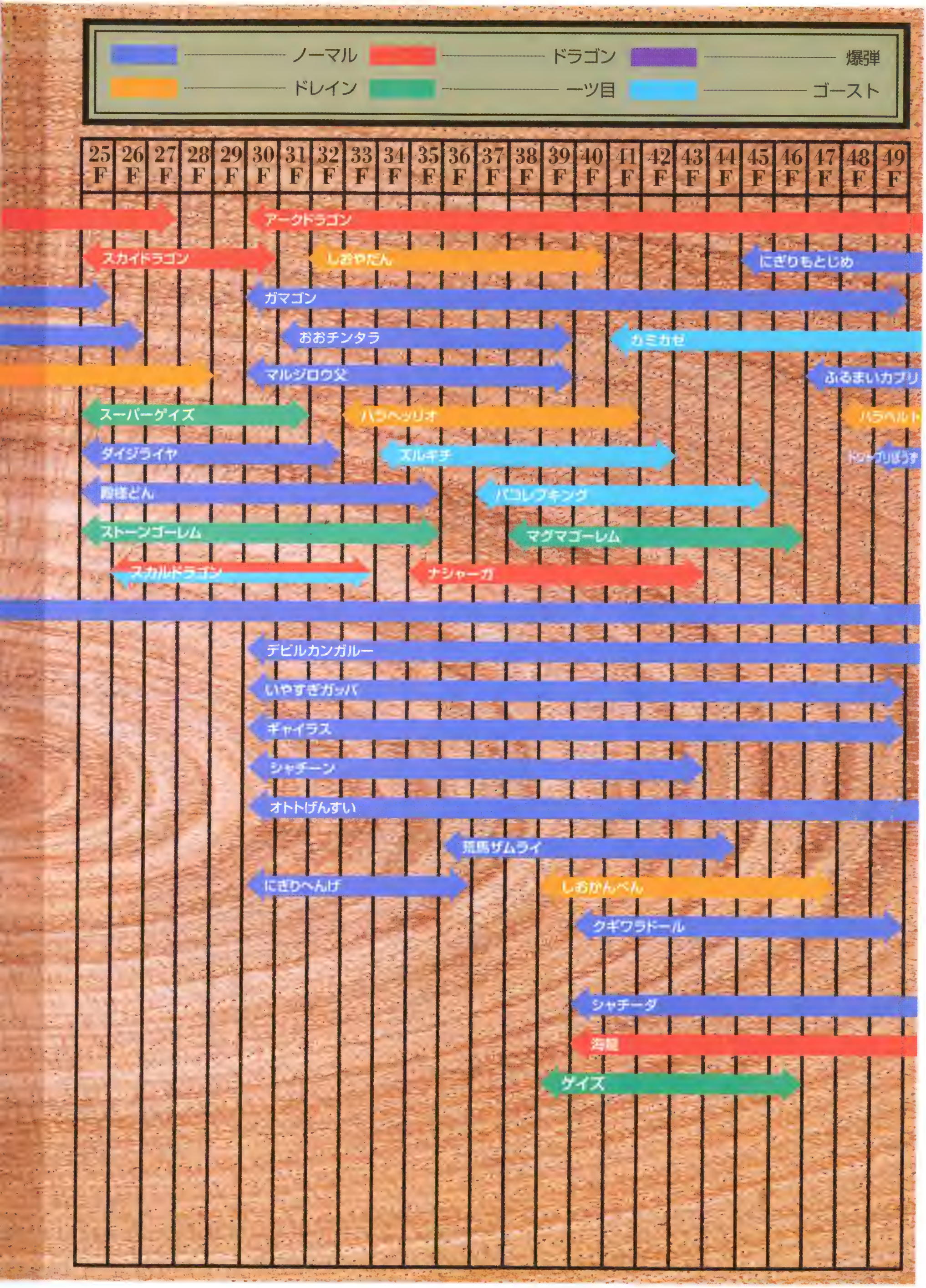
⬅もののけ王国完成後に、神社境内左側のダルマ像の前に新しい入り口が開く！

➡仲間を連れていけないので、装備品は絶対に入手できない。99Fまで素手で進むしかないのだ。

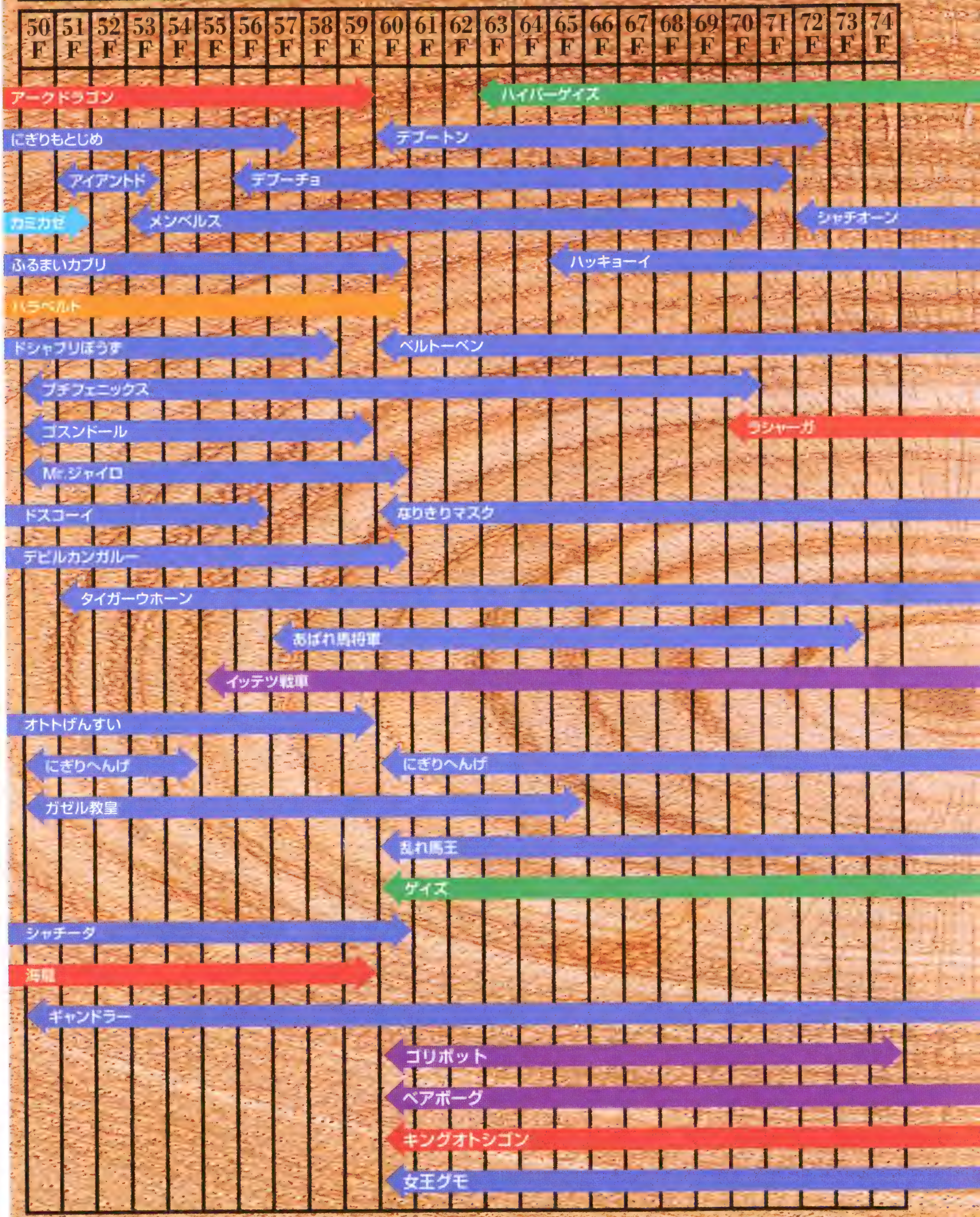
神社の境内に、もう一つのダンジョンを発見！　もののけ王国を完成させると、その入り口が開くぞ。このダンジョン、基本は神社の隠し穴と同じだが、持ち込みは一切不可で、初期アイテムに「持ちかえりの巻物」もなし。さらに、敵が仲間モンスターを倒すと、上位モンスターに変身してしまうという、とんでもないダンジョンなのだ。しかも、99Fまで降りない限り、脱出は不可能。挑戦してみる？

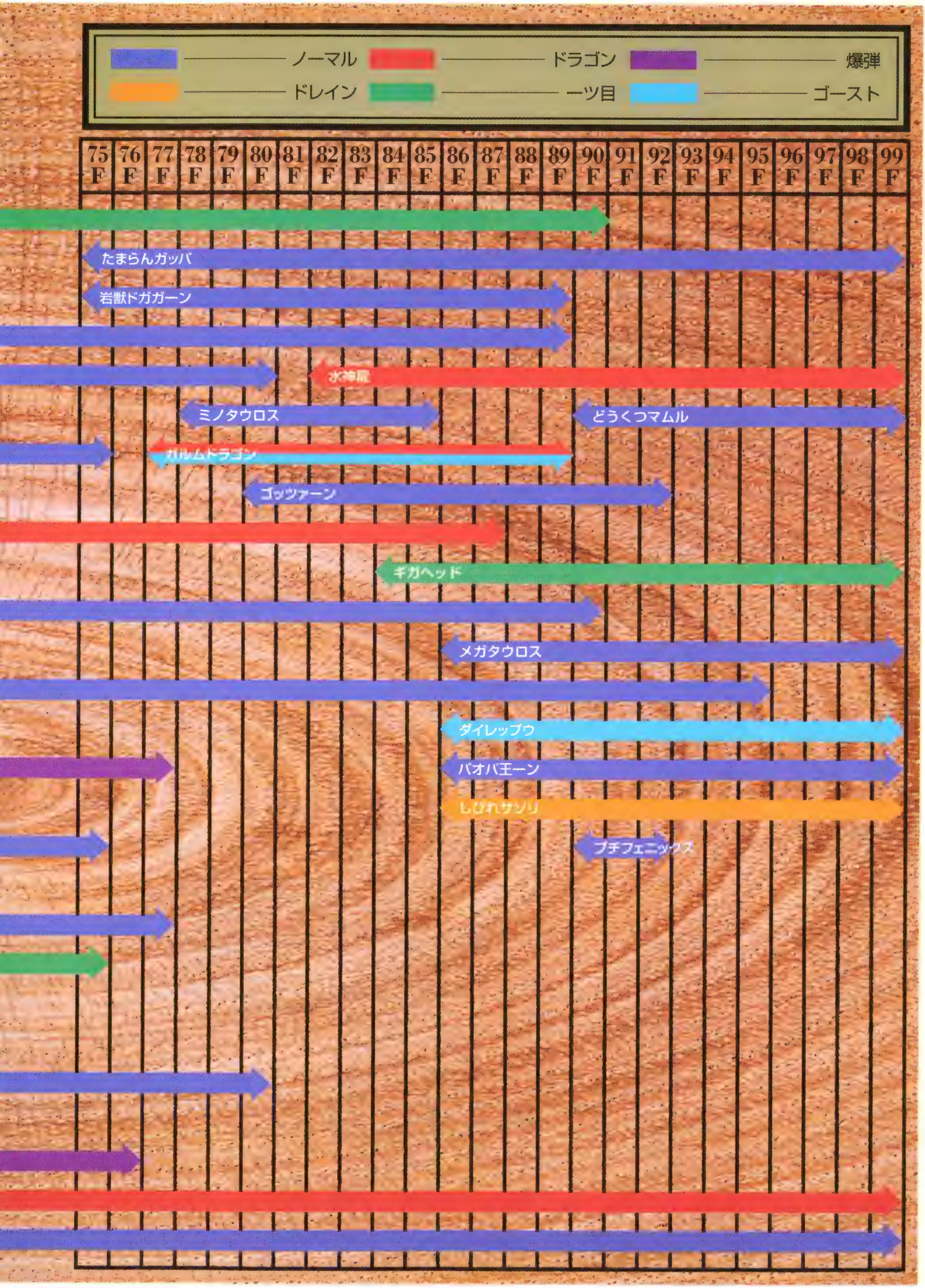
神社の隠し穴モンスター出現テーブル




ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F 41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F
アークドラゴン
スカイドラゴン
しおやたん
にぎりもとじめ
ガマゴン
おおチンタラ
カミカゼ
マルジロウ父
ふるまいカプリ
スーパーゲイズ
ハラヘッリオ
タイジライヤ
ズルギチ
殿様どん
パコレプキング
ストーンゴーレム
マグマゴーレム
スカルドラゴン
ナシャーガ
デビルカンガルー
いやすぎガッパ
ギャイラス
シャチーン
オトトげんすい
荒馬ザムライ
にぎりへんげ
しおかんべん
クギワラドール
シャチーダ
海龍
ゲイズ

神社の隠し穴 モンスター出現テーブル




ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
75F 76F 77F 78F 79F 80F 81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F 99F
たまらんガッパ
岩獣ドガガーン
水神龍
ミノタウロス
どうくつマムル
ガルムドラゴン
ゴッツァーン
ギガヘッド
メガタウロス
ダイレップウ
パオパ王ーン
しびれサソリ
プチフェニックス

モンスターハウス対処法 1

風来人の悪夢、モンスターハウスには、なんと10種類ものバリエーションがある。基本的な対処法はいずれも同じだが、特に注意すべき点を簡単にチェックしてみよう

ノーマルハウス

そのフロアに出現するモンスターが、ぎゅうぎゅうにつまった普通のモンスターハウス。小部屋タイプなら、通路に逃げて1体ずつ始末するのが基本。大部屋の場合、フロアのモンスターを1撃で倒せないと厳しい。

←「妖刀かまいたち」を合成した武器があれば、戦いはぐっと楽になる。ほかのモンスターハウスの場合でも、これは同様なのだが。

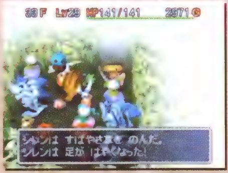
ドレインハウス

シレンのパラメータを下げるモンスターの溜まり場。ドレインバスターがあれば便利だが、対応する腕輪や盾がないと、どうしても2発や3発はドレイン攻撃を喰らってしまう。囲まれることだけは避けることだ。

←くねくねよけ、ハラヘリよけの腕輪を装備して、「う」の印を合成済みの盾があれば、ドレイン攻撃はしのげる。直接攻撃も痛いが…。

ゴーストハウス

幽霊タイプのモンスターの巣。壁抜け能力がある者が多いため、通路に逃げても囲まれる危険性が大きい。よほど強力な武器と盾があれば別だが、そうでないならいったんその場から離れて、個別に対処するべきだ。



←ダイレップウやカミカゼがいると、「すばやさ草」を飲んでも逃げるのは困難。一か八かで「高とび草」を飲んで、脱出を計るか?

パワーハウス

何より嫌なのがタイガーウッホ系。モンスターをシレンに向かって投げてくるので、逃げ道を塞がれてしまうのだ。タイガーウホーンに隣接されると、ワナに向かって投げられてしまい大ピンチになることも。

←チェインヘッド系などに殴られるのは覚悟して、「聖域の巻物」の上で戦うというのが現実的かもしれない。回復アイテムも必要だが。

どろぼうハウス

ぬすっトド系、ガマラ系など、盗み能力のあるモンスターばかりが出現する。命の危険はほとんどないが、分裂するみどりトドがかなり面倒だ。「トドの盾」さえあれば、経験値とアイテムが取り放題になる。

←中に入るなり、大部分のモンスターがアイテムやギタンを盗んで逃げてしまう。こいつらを追いかけるのが、主な作業となるのだ。

第六章

中腹の井戸

ワナも土偶もシレンの味方？
中腹の井戸

第2の新ダンジョンは、これまで単なる障害物でしかなかった“ワナ”がテーマとなる。ここでは、プレイヤーを散々悩ませ続けてきたワナが、モンスターに対する主力武器となるのだ。ワナ師としての腕を磨き、ダンジョン制覇を目指そう！

最大フロア数	99
持ち込めるアイテム数	0
連れていける仲間	なし

アイテムの出現と識別状態

剣	盾	腕	矢	食	草	巻	杖	壺	材
△	×	●	×	●	●	●	●	●	×

●…すべて識別　○…一部識別　△…未識別　×…未登場
石と弾は矢に含まれます。

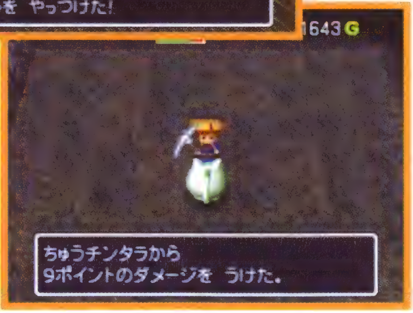
出現条件	30匹以上のモンスターを登録する
出現場所	シュテン山中腹にある井戸

もののけ王国に、30匹以上のモンスターを登録することでこのダンジョンの扉が開く。同時に長屋の右側に大八車のタクシーが登場。その前にいる大工に話しかければ、シュテン山中腹まで運んでくれるようになる。

⬅大八車に乗ってシュテン山中腹に向かう場合は、アイテムをひとつも持っていくことができないので注意しよう。

モンスターをワナにハメるのだっ!!

⬅モンスターの動きを予想して通り道にワナを仕掛け、それによってモンスターを倒す。これが、中腹の井戸での基本戦術だ。



➡盾が無いので、モンスターから受けるダメージが非常に大きい。接近される前に、ワナで倒すことを考えよう。

中腹の井戸では、シレンはすべてのワナの上を素通りすることができる。逆に、モンスターたちがワナを踏むと、そのワナは必ず起動するのだ。それだけでなく、このダンジョン内ではワナをアイテムのように拾い、任意の場所に置き直すことも可能だ。

しかし、このダンジョンにはアイテムを持ち込むことができず、神社の隠し穴同様に、出現するアイテムも非常に限られている。例えば、落ちている武器は「つるはし」だけ、盾や腕輪に至っては、まったく手に入らないと言ってもいい。したがって、シレン自体の戦闘力は、神社の隠し穴の場合と同様、ほとんど期待できないというわけだ。

つまり、中腹の井戸とは「ワナも利用できる便利なダンジョン」ではなく、「ワナを利用することなしには進むことができないダンジョン」なのである。

ワナは、一定確率で壊れてしまうのだ！

➡落ちているワナは緑、シレンが設置したワナは赤く表示される。どちらのワナも効果そのものは変わらない。

このダンジョンに限り、シレンの頼もしい味方となってくれるワナだが、その使用は無制限というわけではない。まず第一に、シレンが一度設置したワナは、再び拾って置き直すことはできない。設置済みのワナは赤く表示されるので、判別は簡単だ。第二に、このダンジョン内でのワナは、起動するたびに一定の確率で壊れて消滅してしまうのだ。ほかのダンジョンよりもワナの出現率は高いが、無駄遣いが許されるような余裕はない。

攻撃するよりワナにかけろ！

⬅ほかのダンジョンで倒せば、20ポイントの経験値が入るコドモ戦車だが、中腹の井戸ではたったの4ポイントしか貰えない。全然苦労に見合わないのだ。

➡しかし、1回ワナに引っかけるだけで、倒さなくても15ポイントの経験値が入る。ダメージが少ないワナに何度もかければ、どんどん経験値が増えるぞ。

装備の不足からシレンが戦力にならないことは、すでに述べた通り。ごく浅いフロア以外では、殴り合ってもまず勝ち目がない。だが、たとえ浅いフロアであっても、モンスターはワナで倒した方が効率がいいのだ。

なぜなら、このダンジョンでは、シレンの攻撃でモンスターを倒しても、本来の20%の経験値しか得られないのである。そのかわり、モンスターをワナにかけるだけで倒した場合の75%の経験値が入り、ワナで倒せば本来の量の経験値を得ることができる。要するに、シレン自身が敵を倒すよりも、ワナを使った方が断然お得なのだ。これを利用すれば、序盤の内に莫大な経験値を得ることも可能だぞ。

手に入れろ！「ワナ師の腕輪」

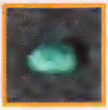
中腹の井戸のフロア数は99Fまであるが、当面は10Fまで降りることを目標にしたい。このダンジョンの10Fにはレアアイテム「ワナ師の腕輪」が落ちているからだ。これは、装備することでワナ師の能力が身に付くというアイテム。つまり、ほかのダンジョンでもシレンがワナにかからなくなり、モンスターをワナにハメることができるようになるという腕輪なのだ。さらに、この腕輪を手に入れてナタネ村に戻ることで、新たなダンジョン「最果てへの道」の扉が開く！

⬅「ワナ師の腕輪」を拾うと、写真のようなメッセージが表示される。ここで「はい」を選べばナタネ村に戻れるのだ。

ワナ師の心得 1
ワナ効果一覧

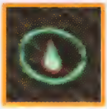
ワナは全部で25種類。ワナ師たる者、自分の武器であるワナの効果は完璧に覚えておかねば、ダンジョン攻略はままならないぞ。

ころび石



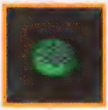
モンスターを転ばせ、3ポイント前後のダメージを与える。ダメージが少なすぎるので、あまり役に立たないようにも思えるが、転んだモンスターが、高確率でアイテムかギタンを落とすため、重要度は高い。ただし、1度アイテムを落としたモンスターは、もう1回このワナにかかってもアイテムを出さないので注意。壊れる確率は10%なので、比較的長持ちするワナだ。

ケロケロの雨



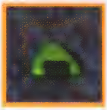
本来は、シレンの武器と盾を－1するワナだが、このダンジョンでは、かかったモンスターの守備力をゼロにするという効果がある。ちからを下げる「毒矢のワナ」と併用すれば、貧弱な装備のシレンでも、強いモンスターと渡り合うことができるが、深いフロアではそれでも不安が残るため使い勝手はイマイチ。壊れる確率は13%なので、経験値稼ぎ用と割り切るべきかも。

装備はずしのワナ



踏んだモンスターが封印状態になり、通常攻撃しかできなくなる。遠隔攻撃能力を持つモンスターが多いフロアなどで、通路に仕掛けておくといいだろう。ダメージを与えないので経験値エンジン(97ページ参照)に使うのもいい。壊れる確率は13%だ。ほかのダンジョンでは呪われた装備品外しに役立つが、中腹の井戸には「つるはし」しか出ないので、自分で踏むメリットは少ない。

デロデロの湯

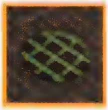


かかったモンスターを問答無用で「まずそうなおにぎり」に変える。中腹の井戸では、最重要アイテムの1つとなるワナだ。とにかく、どれだけHPが大きいモンスターでも一撃で倒せてしまう上に、「地雷」と違って、シレンが巻き込まれる危険もゼロ。しかも、くさっているとはいえ、食料まで手に入るのだから言うことなしである。8%の確率で壊れるので、2〜3個は持ち歩きたい。

召喚スイッチ

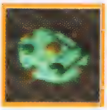
スイッチが入ると、周囲にそのフロアの出現モンスター最大4体を召喚する。ほかのダンジョンでは1回起動すると確実に壊れるが、中腹の井戸での破壊率は15%だ。これ単独では、モンスターに踏ませても、シレンが自分で踏んでもほとんどメリットはないが、「大型地雷」など、召喚されたモンスターを確実に倒せるワナの前に置けば、経験値稼ぎに利用できるだろう。

落とし穴



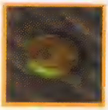
かかったモンスターをフロアから消し去る強力なワナ。しかし、1回起動すると100%の確率で壊れてしまうため攻撃用のワナとしては、使い勝手が悪い。シレンが踏めば、わずかなダメージと引き替えに次のフロアに進むことができるので、危機回避用に使用するのがいいだろう。「カラクロイドの盾」を手に入れたいなら、浅いフロアでこのワナをたくさん拾っておきたい。

バネ



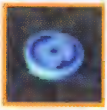
踏んだモンスターを同じフロア内のどこかに弾き飛ばす。ダメージは発生しないし、ステイタスが変化するわけでもないので時間稼ぎにしかならないが、通路で挟まれた時などに自分で踏むことで危機回避が可能になる。ただし、その場合どこに飛ぶかはわからない。運が悪いと、モンスターハウスの真ん中に放り込まれてしまう危険もあるのだ。壊れる確率は10%。

丸太のワナ



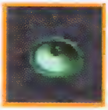
起動すると、かかったモンスターの右から丸太が飛んでくる。丸太は3～7ポイントのダメージを与えると同時に、モンスターを左側へ吹っ飛ばすのだ。上手く使えば、モンスターから距離を取るために役立つが、方向を考えて配置しないと、丸太に飛ばされたモンスターがシレンにぶつかってくるので要注意。壊れる確率は8%と低いため、通路入り口に置いて経験値を稼ぐのもいい。

回転板



踏んだ者を乗せたまま高速回転し、混乱状態にするワナ。混乱状態はシレンが踏んだ場合は10ターン、モンスターの場合は20ターンの間持続する。モンスターが混乱した場合は、特殊攻撃も使わなくなる（魔法反射や飛行などの能力はそのまま）ので危険度が激減するが、完全に無力化するわけではないから油断はできない。起動後に壊れる確率は、15%とやや高めだ。

眠りガス

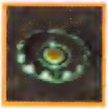


眠りを誘うガスが吹き出し、踏んだモンスターを眠らせる。「バクスイの巻物」とは異なり、起きた後にモンスターが倍速化することがないのはありがたいのだが、眠っている時間がわずか5ターンしかないので、中盤以降は気休めにしかならない。危険なモンスターから距離を取るために使うか、適当に通路に置いて経験値の足しにしよう。壊れる確率は、やはり15%だ。

鈍足のワナ

起動すると、踏んだ者を鈍足化する。シレンが踏んだ場合は20ターンで鈍足が解除されるが、モンスターが踏んだ場合はずっと鈍足のままだ。倍速モンスターが踏んだ場合は、スピードが１段階下がる。壊れる確率は10%。注意したいのは、ナシャーガなど攻撃回数の多いモンスター。これらのモンスターは鈍足化しても移動力が落ちるだけで、攻撃回数は減らないのだ。

トラバサミ



見かけが凶悪な割には、ダメージが発生しない足止め用のワナ。かかると、5～6ターンの間、その場から移動不可能になる。壊れる確率は、10%。モンスターがかかった場合のメリットは、眠りガスと似たようなものだが、こちらは移動ができなくなるだけなので、攻撃までは封じられない。わざわざ持ち歩いてもほとんど役に立たないので、見つけたらすぐに通路にでも置いてやろう。

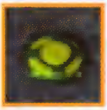
毒矢のワナ

踏んだ者の右側から毒矢が飛んでくるワナ。シレンが毒矢を受けるとちからが１下がるだけだが、モンスターに毒矢が当たると、１発でちからがゼロになる。通常攻撃で受けるダメージが１になるので、パワーだけのモンスターならまったく怖くなくなるのだ。ただし、ドラゴンの炎やオヤジ戦車の「大砲の弾」の威力は下がらないので、万全ではない。10%の確率で壊れてしまう。

大型地雷

中腹の井戸における最終兵器。起動すると、隣接する全モンスターを巻き込む爆発を起こし、確実に息の根を止める。ワナにかからない飛行モンスターでも、爆風に巻き込めば倒すことができるのが素晴らしい。シレンが爆風を受けた場合は、現状HPの3/4のダメージを受けるが、HPがゼロになることはないため、中盤以降は積極的に自分で踏むことになる。破壊率は8%。

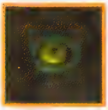
地雷



シレンが踏んだ場合のダメージがHPの50%になっている以外は、大型地雷と同じ。自分で踏むことが増える中盤以降は、こちらの方が使いやすいぐらいである。壊れる確率もやはり8%だ。

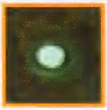
なお、地雷と大型地雷は爆風を受けることでも起動するので、並べて置くと誘爆させることができる。また、爆風は壁まで壊す効果があるので、置き場所を考えないと通路の形が変わってしまう。

水てきポットン



モンスターが踏むと、5ポイントのダメージを与えるワナ。攻撃用のワナとして使うには、ダメージが低すぎる。ごくごく序盤以外は、経験値稼ぎぐらいにしか使えないだろう。壊れる確率が6%と低いのが救いだ。もっとも中腹の井戸でこのワナが出現するのは、ほかのワナが無い位置でスイテキマルを倒したときぐらいなので、気にとめる必要もないのだが。

イガイガボトボト



モンスターが踏むと、9ポイントのダメージを与えるワナ。要するにダメージが大きい水てきポットンである。通路に3〜4個並べておけば、それなりに強力なダメージ源となってくれるのだが、中腹の井戸ではなぜか出現率があまり高くない。わざわざそんな労力をかけなくても、もっと実用性が高いワナを使えば事足りるはずである。破壊率は8%。

落石のワナ

モンスターが踏むと、13ポイントのダメージを与えるワナ。壊れる確率は10%。このぐらいになると、落ちモノタイプのワナも、ようやく実用的になってくる。7〜8Fぐらいまでなら、単発でも十分ダメージ源として役に立ってくれるだろう。出現率がそこそこ高いので、10F以降も通路に並べておけばある程度のモンスターを始末できる。

大落石のワナ

モンスターが踏むと、30ポイント前後のダメージを与えるワナ。踏んだ者だけはでなく、その周囲にいる者にも岩が落ちてきて同量のダメージを与える。効果範囲は地雷や大型地雷と同じだが、こちらはシレンが巻き込まれると即死する危険があるので、HP残量に注意して使うこと。壁が壊れることはないため、通路に置くには地雷よりも適している。破壊率は10%。

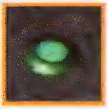
木の矢のワナ

踏んだ者の右側から木の矢が飛んできて5ポイントのダメージを与える。壊れる確率は10%。自分の位置を考えないと、飛んできた矢にシレンが当たってしまうので注意したい。逆にこれを利用すれば、自分で踏んでモンスターに矢を当てることも可能だ。毒矢のワナ、鉄の矢のワナの場合も同様である。なお、ダメージを与えるワナはシレンのレベルが上がるとそのダメージも増える。

鉄の矢のワナ

発生ダメージが10に増えているほかは木の矢のワナとまったく同じ。起動後に壊れる率もやはり10%だ。ただし、出現率だけは木の矢のワナに比べて数段高い。前述のように飛行モンスター対策に使うのが基本だが、頻繁に手に入るので、アイテムを投げて起動させ、自分で打つための鉄の矢を集めるという使い方もできる。こちらもシレンのレベルに応じてダメージがアップする。

大こうずいのワナ

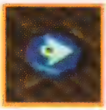


起動するとそのフロアに大洪水が発生。フロア内のアイテム、モンスター、シレンがそれぞれ別の場所に飛ばされる。さらに、フロア内の生き物すべてが、大ダメージを受けるのだ。ダメージ量はこの中腹の井戸ではHPの50%、ほかのダンジョンでは75%。使い道はほとんどないが、見つけたらすぐに拾っておかないと、モンスターが勝手に踏んでエライことになる。破壊率は100%。

レンサのワナ

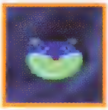
中腹の井戸でしか出現しないワナその1。単独では何の効果もないが、ほかのワナに隣接して配置すると、そのワナのコピーとして働く。複数のワナに隣接している場合は、それらすべての効果が発揮されるのだ。ダメージの少ないワナでもレンサさせれば、大ダメージを叩き出せるぞ。しかも、隣接しているワナの分まで経験値が入るので、経験値稼ぎにも最適だ。破壊率は7%。

一方通行

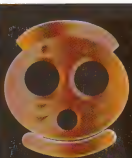


中腹の井戸でしか出現しないワナその2。踏んだ者を、矢印の方向に1歩移動させる。ただし、移動先に壁やほかのモンスターがいる場合は、起動しても効果はない。通路の入口や出口を塞ぐように置けば、飛行モンスター以外は入ってこれなくなる。また、その場で足踏みをしているだけで、どんどん経験値が増えるのもありがたい。破壊率が15%と高めなのが難点か。

モンスターのワナ



部屋に落ちているアイテムがモンスターになってしまうというワナ。いかにワナ師といえど、こんなワナでは使いようがないということなのか、幸いなことに中腹の井戸では一切出現しない。ほかのダンジョンで「ワナ師の腕輪」を装備したなら、モンスターに踏ませることもできるが、まったく効果は変わらないのでやっぱりどうにも使いようのないワナだ。



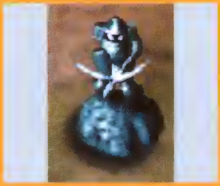
ワナ師の心得 2
土偶効果一覧

ワナ師にとって、もう一つの味方となるのが土偶。中腹の井戸では、悪い効果がなくなるものもあるので、利用法も変わってくるぞ。

遠投の土偶

馬武者をかたどった土偶。中腹の井戸でも、その効果はほかのダンジョンの場合と同じ。すなわち、この土偶がある部屋で投げたアイテムは、壁もモンスターも突き抜けて飛んでいってしまうのである。

もっとも中腹の井戸では、壺を割ったり、マゼルンで合成する機会はないので、邪魔にはならない。モンスターが並んだ通路に向かって壺入りギタンを投げて、一網打尽を狙うといいだろう。



とうしの土偶

パコレプキンをかたどった土偶。これがあるフロアでは、全体マップ上にモンスターや敵の位置が表示され続ける。プラス効果しかない土偶なので、中腹の井戸でもその効果は変わらない。

モンスターの動きを把握することでワナを仕掛けやすくなる中腹の井戸では、便利なことこの上なし。「とうしの腕輪」を入手することが不可能なので、ありがたさもひとしおである。

身がわりの土偶

モンスターの大好物であるタベラレルーをモデルにした土偶。この土偶がある部屋にモンスターが入ると、そのモンスターはシレンを無視して、この土偶に攻撃を仕掛けてしまうのだ。

しかし、この土偶、モンスターからの攻撃を3〜5回も受けると、簡単に壊れてしまうため、オトリとしてはほとんど役に立たない。気を取られている隙に、ワナをセッティングしてしまおう。

10ダメージの土偶

これもどのダンジョンでも効果が変わらない土偶。モデルはもちろんマムルである。この土偶がある部屋では、モンスターやシレンの攻撃からワナによるものまで、あらゆるダメージが10ポイントに固定されてしまうのだ。ただし、地雷と大型地雷だけはシレンにだけ10ダメージを与え、モンスターの方は確実に葬ってくれる。HPを大きく減らすことなく地雷を踏めるというわけだ。

おにぎりの土偶

にぎりへんげがモデルのおにぎり製造機。この土偶がある部屋で倒したモンスターは、片っ端から「おにぎり」になってくれるので、これ幸いとばかりに食料補給にいそしもう。もちろん、ワナで倒した場合でも、ちゃんとおにぎり化してくれるので安心だ。

中腹の井戸では、序盤の内にこの土偶に出会えないと、デロデロの湯で作った「まずそうなおにぎり」に頼らざるを得なくなるのだ。

ギタンの土偶

一方こちらは、ガマラの姿をかたどったギタン製造機。おにぎりの土偶と同様に、倒したモンスターがすべてギタンに変化するぞ。

中腹の井戸では、店の出現率がけっこう高いため、お金はあるに越したことはない（ただし、あまり高い物は売っていないのだが）。また、「ほぞんの壺」も大量に手に入るので、強敵に備えて、ギタンを入れた壺を2～3個作って持ち歩くのもいい戦法だ。

ジバクの土偶

ジライヤを(たぶん)モデルとした土偶。この土偶がある部屋で倒されたモンスターは、例外なく自爆する。シレンがその爆風に巻き込まれた場合、HPの75%を超える大ダメージを受けてしまうのだ。

中腹の井戸では、モンスターに接近される前にワナで倒してしまうことが多いはずなので、ほかのダンジョンよりも被害は少ないが、やはりデメリットは大きい。見つけたら即座に壊してしまおう。

魔法消しの土偶

魔法が効かないモンスター・エスカルゴンをかたどった土偶。この土偶がある部屋では、巻物を読んでも杖を振ってもまったくのムダ。もちろん、杖を投げてもダメだし、床に置くタイプの巻物も無効だ（床に張り付く効果は残るので置いたら拾えなくなる）。

杖を使うモンスターのいるフロアなら役には立つが、中腹の井戸なら装備はずしのワナがあれば、事足りるので頼る必要はない。

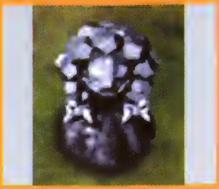
ころばしの土偶

ドスコーイがモデルのシコ踏み土偶。ときどきシコを踏んで地面を揺らし、部屋の中にいる者を転ばせる。シレンが転ばされると、アイテムを落としてしまうことがあるので、なかなか面倒な土偶だ。

しかし、中腹の井戸では話が別。転ばし効果はシレンには影響しないため、モンスターだけがコロコロと転んで、アイテムを出してくれるのだ。ただし、飛行タイプのモンスターは転ばないので要注意。

ふきとばしの土偶

岩獣ズドンを模した土偶。直接攻撃を受けた者は、その反対方向に吹き飛ばされてしまう。シレンの攻撃にもモンスターの攻撃にも「ふきとばしの杖」の効果が付加されると考えるといいだろう。ただし、攻撃によって発生するダメージ量は変化しない。シレンが先手をとれば、直接攻撃しかできないモンスターはノーダメージで倒せるので、便利。この土偶の効果はどのダンジョンでも変わらない。



イテテの土偶

シャーガの姿でシャーガと同じように斬りかかってくる土偶。ほかのダンジョンでは、通路脇にこの土偶があったりすると、ダメージ覚悟で近づかなければならないが、なぜか中腹の井戸ではシレンには攻撃を仕掛けてこない。敵を引きつけて、この土偶の周りをぐるぐる回っていれば、飛行モンスターも簡単に始末できるのだ。その際も、シレンが倒した場合と同量の経験値がもらえるぞ。

投石の土偶

イテテの土偶の遠隔攻撃版。モデルは当然のごとくデブータである。ほかのダンジョンでは、部屋の中にいるあらゆる生き物に岩を投げつけてくるが、中腹の井戸では、やはりモンスターにしか攻撃しない。経験値に関してもイテテの土偶の場合と同様だ。

ただし、イテテの土偶とは異なり、毎ターン確実に岩を投げてくれるとは限らないため、安定したダメージ源にはならない。

大バクハツの土偶

自爆モンスター・かんにんぶくろをかたどった土偶。これを壊すと大型地雷と同等の爆発を起こす。手出ししない限りは、無害な土偶なので無視してしまうのが一般的な対処法だろう。「中腹の井戸」でも効果は変わらないので、やはり無視するのが正解。アイテムを投げて、「バクハの巻物」のように使うこともできなくはないが、狙ったタイミングで爆発するとは限らない点で不安が残る。

手ばなせずの土偶

封印の杖を操るパ王の姿を模した土偶。この土偶がある部屋ではアイテムを投げる、置く、矢を撃つといった行動ができなくなる。ボウヤーやオヤジ戦車も直接攻撃するようになるぞ。イテテの土偶や投石の土偶と同じく、中腹の井戸では、モンスターだけに効果を発揮するが、プレイヤーにとっては常態のまま戦えるというだけなので、それほどありがたい土偶ではない。

眠りの土偶

3〜4ターンごとに睡眠ガスを吹き出し、部屋中の生き物すべてを5ターンの間眠らせてしまう土偶。ほかのダンジョンでは、シレンが眠らされている間に、通路から現れたモンスターに襲われてしまう危険があるので、眠りガスのワナの同類でしかない。

しかし、「中腹の井戸」では、モンスターだけを眠らせてくれる。この土偶がある部屋ではシレンの天下となるだろう。

重力の土偶

「中腹の井戸」でのみ出現する土偶。これさえあれば、憎い飛行モンスターもワナに引っかかってくれるようになる。もっとも、「中腹の井戸」では、ほとんどすべてのフロアで、飛行モンスターがいる可能性があるのに、この土偶の出現率は存外に低いのだ。したがって、これに頼って戦い続けるわけにはいかない。見つけられたらラッキー、というぐらいに考えておくべきだろう。

ワナこわれずの土偶

「シレン2」には登場しないモンスター・カラクロイドがモデルの土偶。この土偶が出現するのも、「中腹の井戸」だけである。その名の通り、この土偶がある部屋では、ワナが壊れることがなくなる。落とし穴や大こうずいのワナのように、通常は100%壊れるはずのものも延々と残り続けるのだ。ただし、ピコタン系のモンスターは、この土偶があっても平気でワナを壊しまくることは覚えておこう。

識別の土偶

未識別アイテムを、拾うだけで識別できるようになるという便利な土偶。この土偶だけは、「中腹の井戸」では出現しない。

何と言っても、この土偶があるとありがたいのは「最果てへの道」だ。発見したら、すべての未識別アイテムを床に置いて拾い直せば、装備品の呪いの有無まで確定するのだから一気に楽になる。逆に、大部分のアイテムが識別済みの終盤戦では、まるで役立たずになるが。

ワナ師の心得 3

99Fを目指すためのテクニック

ある意味ではゲーム中で最も難易度が高いこのダンジョン。完全制覇を目指すアナタのために必須テクニックをお教えしよう。

壱 飛行モンスターの対処法

←「バクハの巻物」は、地雷とおなじく確実にモンスターを倒してくれる便利アイテム。シレンがまったくダメージを受けずにすむのもありがたい。

➡矢は必ず右側から飛んでくる。写真のような場所に配置すれば、右の通路から来るモンスターに確実に当てることができる。強力な敵がいるフロアでは、毒矢がオススメ。

パコレプキン系やイダテン系のモンスターは、重力の土偶がない限りワナにはかからない。これら飛行モンスターへの対処は、このダンジョンを進む上での大きな課題となる。

一番簡単なのは、地雷の爆風に巻き込むこと。浅いフロアなら大落石のワナでもOKだ。

ギタン投げ、「バクハの巻物」などアイテムを使うのも有効。

また、毒矢や鉄の矢のワナを自分で踏んでモンスターに当てることもできる。

弐 何が何でもピコタン倒せ！

←ワナこわれずの土偶があっても、ピコタンに系モンスターにはまったく関係なし。せっかく配置したワナも土偶も片っ端から壊してくれるのだ。

➡ピコタンならともかく、HPの多いパコタンになると1発で倒せるワナは少ない。「場所がえの杖」を使うなら、地雷か装備はずしのワナを踏ませよう。

ワナや土偶の前に立つと、それを壊してしまうピコタン系のモンスターは、このダンジョンに限っては最悪の敵になる。

飛行モンスターと同様に、地雷や「バクハの巻物」に巻き込んで倒すのが常道だが、シレンがワナの上にいる状態で「場所がえの杖」を使えば、見事にワナに引っかけることができる。一撃で倒せるワナを使ってもいいが、オススメは装備はずしのワナ。能力を封印してから、ほかのワナを踏ませればいいのだ。

参　経験値エンジンを作れ！

←最も簡単なエンジンはこんな感じ。踏む⇕部屋から出る、を繰り返す。

87ページでも触れているが、「中腹の井戸」ではモンスターにワナを踏ませるだけで経験値が入る。モンスターを倒さずに、何度もワナを踏ませることができれば、ワナが壊れるまで経験値を稼ぎ続けることができるのだ。これを利用したワナの配置を本書では経験値エンジンと呼ぶ。経験値エンジンを作る場所は、ワナこわれずの土偶がある部屋がベスト。エンジンとは離れた位置に、地雷を配置しておき、飛行モンスターやピコタン系に備えるといいだろう。

エンジンの作り方

経験値エンジンを作る場合に役立つのは、なんと言ってもレンサのワナだ。レンサのワナは隣接するワナのコピーとして働くため、１回このワナを踏ませるだけで、その隣にあるワナの経験値まで手に入るぞ。

レンサのワナを中心にして、弱いワナを配置。モンスターの動きを制御するために一方通行も組み合わせれば、高効率エンジンの完成だ。

➡例えば、こんな具合に４つのワナを配置してみよう。すると…。

⬆モンスターがレンサのワナを踏むと、周囲の３つのワナが連動して…。

←一方通行で後退するため以後は繰り返し。４倍の経験値が毎ターン入る。

四　倒さなければ、安全になる？

⬅毒矢のワナを踏ませてしまえば、どんなモンスターも１ポイントしかダメージを与えてこなくなる。装備はずしのワナで特殊能力も封じてしまえば完璧。

実は、１つのフロア内に同時に出現できるモンスターの数には上限がある。そのため、モンスターを殺さずにいれば、新しいモンスターが出現しなくなるのだ。幸い、このダンジョンでは、モンスターを倒さなくても経験値を稼ぐことができる。装備はずしや毒矢のワナでモンスターを無力化し、回転板、鈍足のワナなどを要所に配置すれば、危険は大幅に減少するぞ。少々面倒だが、深いフロアで経験値稼ぎをする際に有効だ。

➡モンスターの数が減らないので、通路で挟まれることが多いが、「つるはし」と「トンネルの杖」が大量に手に入るため、問題にはならないはずだ。

五 飛び道具を手に入れろ！

⬅ワナこわれずの土偶があれば、いくらでも矢が手に入るのだ。

ワナの上にアイテムが落ちた場合もやはりワナは起動する。これを利用すれば、矢を手に入れることができるのだ！　やり方は簡単。壁ぎわに鉄の矢または木の矢のワナを置いて、アイテムを投げるだけだ。矢はシレンから見て右側から飛んできて床に落ちるので、左側にも壁がある位置にワナを置くのがいいだろう。

また、浅いフロアでは「トンネルの杖」が、中盤以降はギタンを入れた「ほぞんの壺」が遠距離攻撃用のダメージ源として使えるぞ。

六 ここ一番では、落とし穴！

⬅落とし穴があればドロボウも簡単だが、高い売り物はないので買った方が…。

ピンチの時には逃げる、というのも立派な戦法。特にこのダンジョンの場合、大部屋のモンスターハウスなどに出会うと、かなり厳しいことになるため、落とし穴を危機回避用の非常口として活用したい。落とし穴を貯めるだけ貯めておいて、嫌なモンスターが出現するフロアはすべて素通りしてしまうというのもうまい手だ。ただしその場合、経験値エンジンを使ってレベルを上げまくっておかないと、落とし穴が尽きた時点でジ・エンドとなってしまうぞ。

七 帰るときには「ワナ師の腕輪」で！

10Fで「ワナ師の腕輪」を拾うと、ナタネ村に帰ることができるのだが、帰らずにそのまま冒険を続けることもできる。その場合、持っている「ワナ師の腕輪」を床に置いて拾い直すたびに、村に帰るかどうかを選ぶことができるのだ。つまり、このダンジョンでは、「ワナ師の腕輪」が「持ちかえりの巻物」代わりというわけ。

2回目以降も、「ワナ師の腕輪」は出現するので、「カラクロイドの盾」を手に入れた場合などは、この方法で帰ろう。

⬅12Fで腕輪発見！　2回目以降の冒険の場合、「ワナ師の腕輪」は10Fで出現するとは限らないのだ。

➡腕輪を拾い直せば、いつでも帰ることができる。ほかのダンジョンでは、この効果は発揮されない。

中腹の井戸 全24種類 登場アイテム

中腹の井戸に登場するアイテムは24種類と少なめだ。しかし、ワナがアイテムとして扱われているので、シレンのアイテム欄はすぐに埋まってしまう。ワナ師の腕輪はこのダンジョンの最終目的。最初は10Fに落ちており、拾えばダンジョンを脱出できる。

床……床に落ちているアイテム
変……へんげの壺でできるアイテム
ビ……ビックリの壺から出てくるアイテム
店……店で売っているアイテム
行……行商人が持っているアイテム
モ……特殊モンスターが持っているアイテム

武器 5種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
アイアンヘッドの頭						●	P167
オトトスピア						●	P167
ケンゴウの刀						●	P168
つるはし	●						P169

杖 8種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
回復の杖						●	P174
ころばぬ先の杖	●						P174
とうめいの杖						●	P174
トンネルの杖	●						P175
倍速の杖						●	P175
ふきとばしの杖	●						P175
引きよせの杖	●						P175
場所がえの杖	●						P175

腕輪 1種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
ワナ師の腕輪	●						P178

巻物 3種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
大部屋の巻物	●						P179
バクハの巻物	●			●			P181
ワナ作動の巻物	●			●			P181

草 5種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
弟切草				●			P183
すばやさ草				●			P184
毒消し草				●			P184
復活の草				●			P185
薬草				●			P185

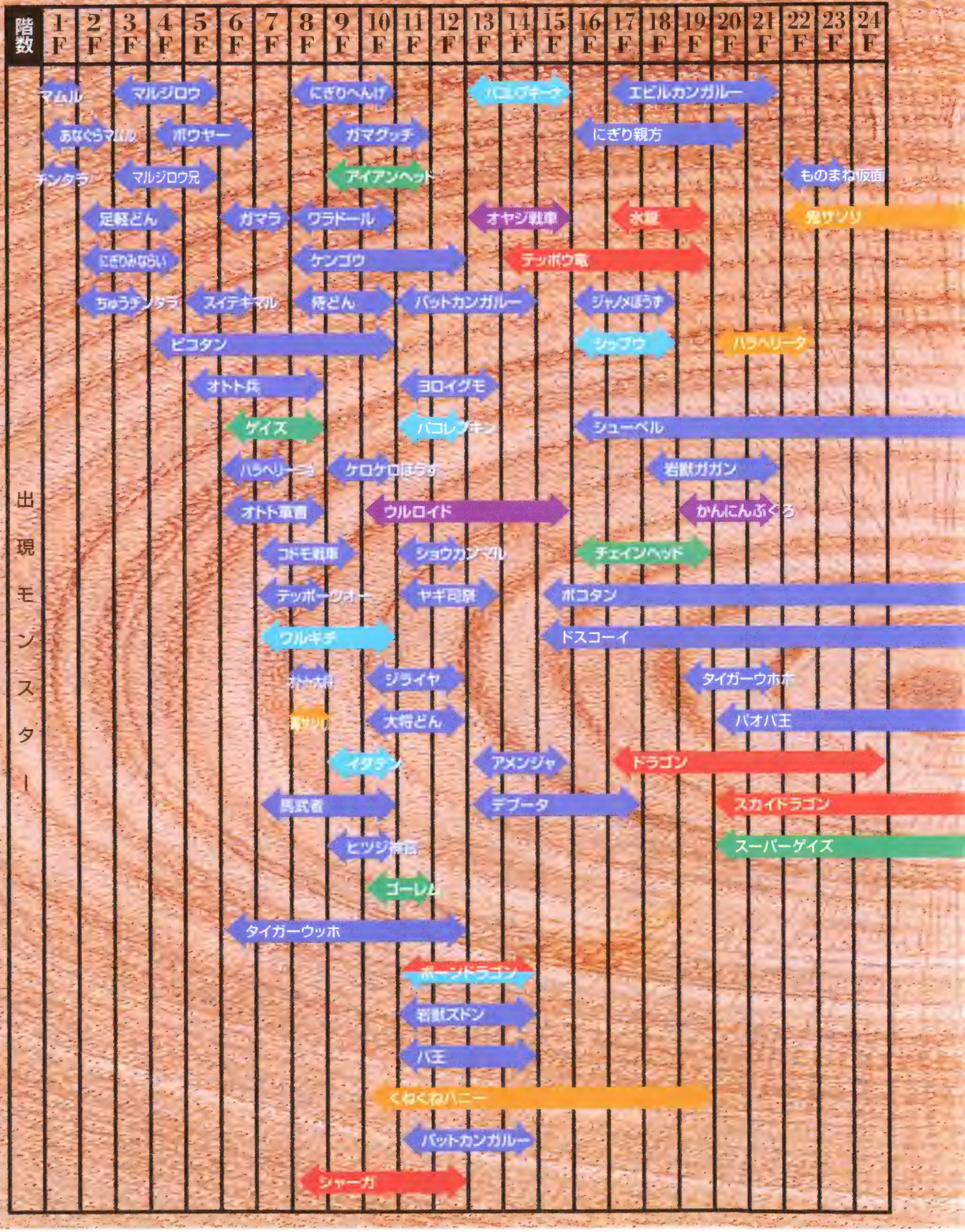
壺 1種類

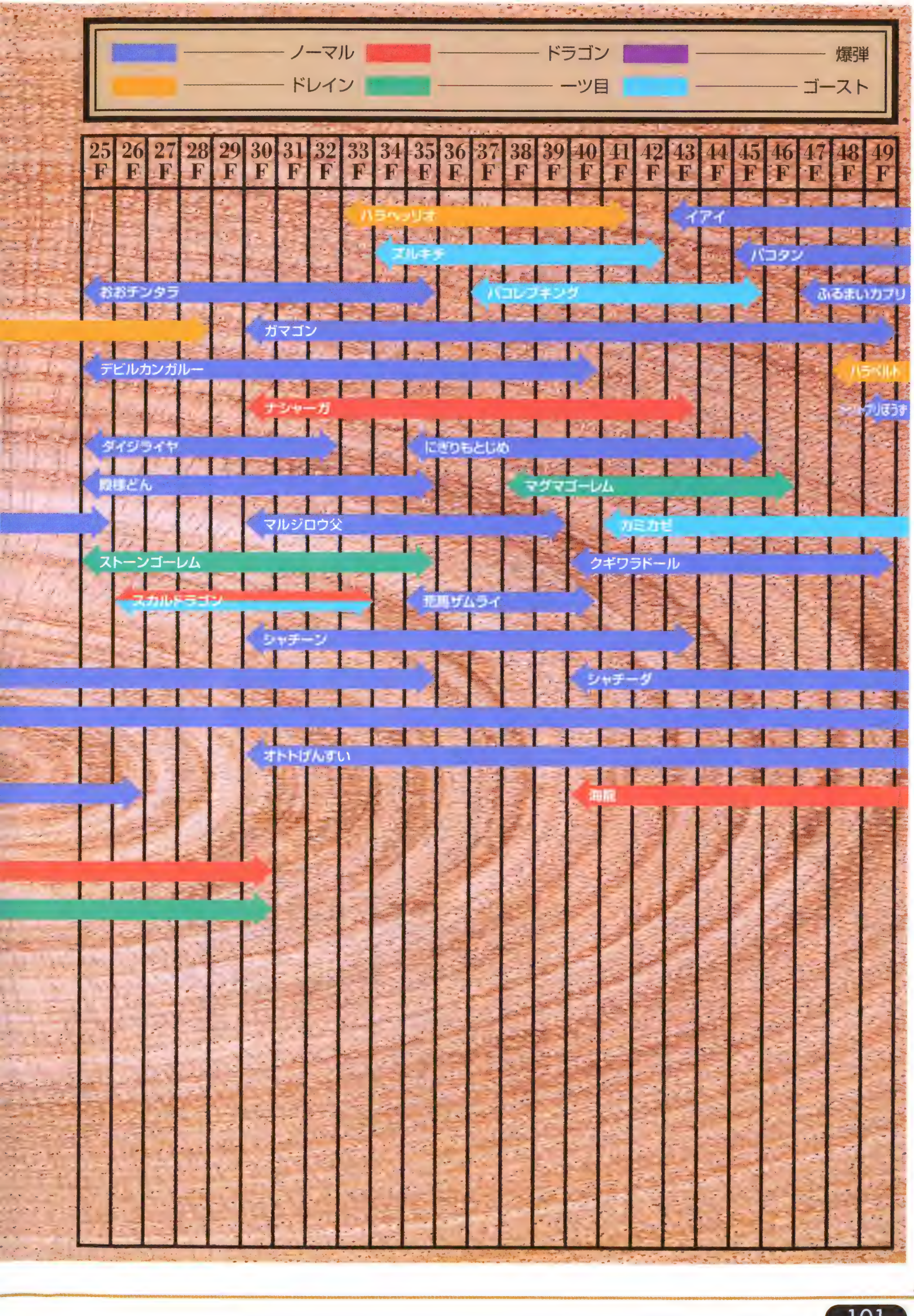
アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
ほぞんの壺	●						P183

食料 1種類

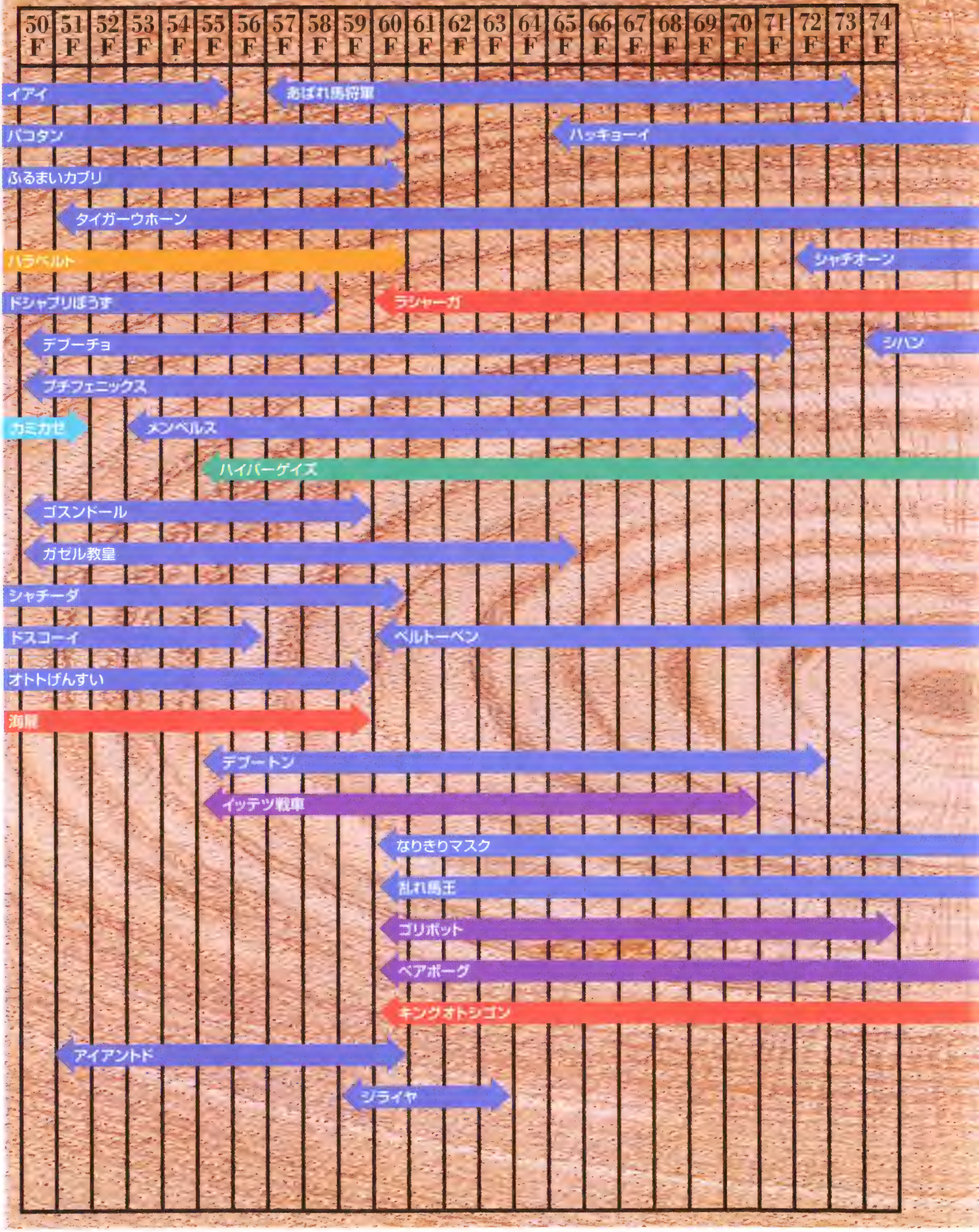
アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
おにぎり				●			P185

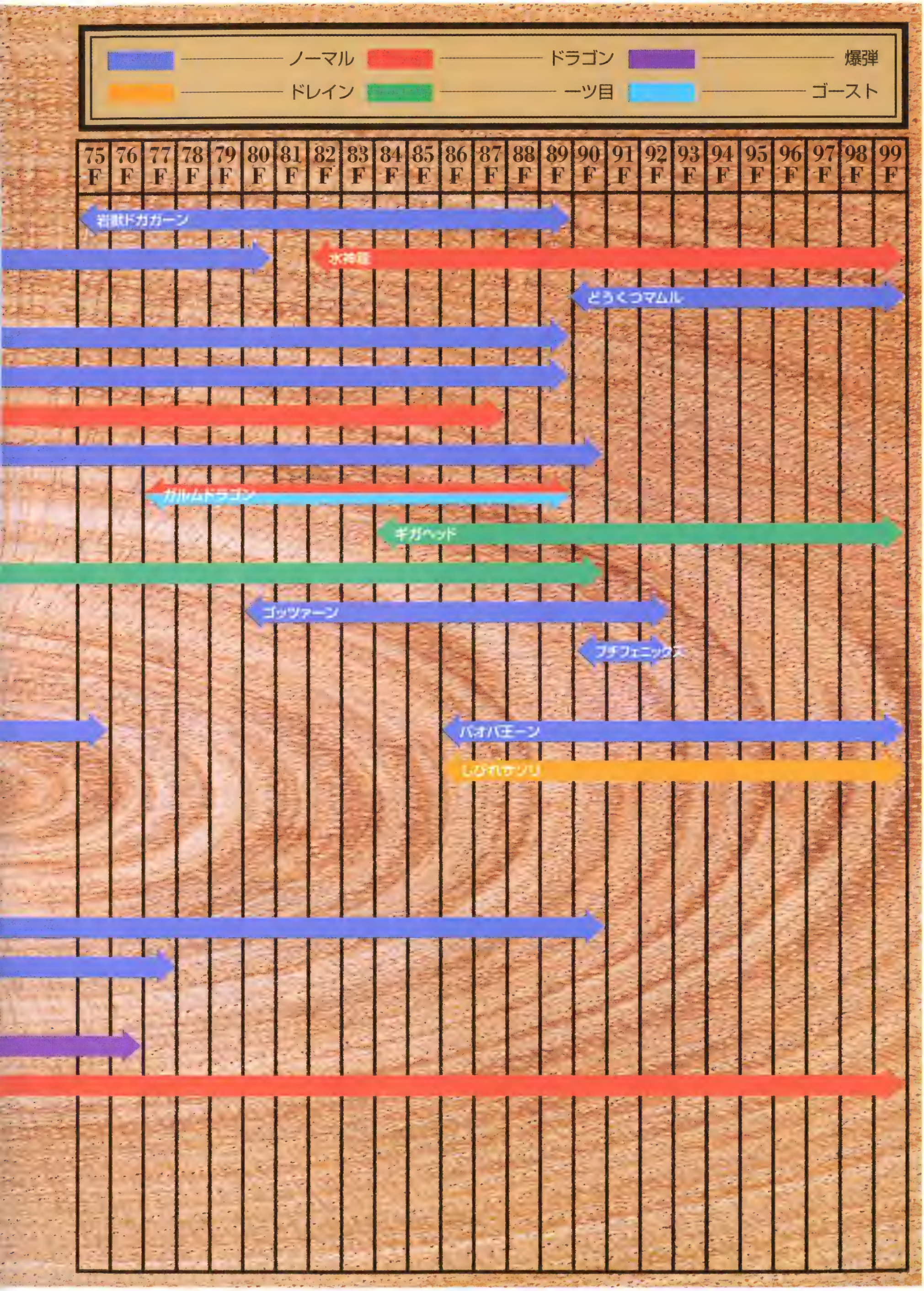
中腹の井戸 モンスター出現テーブル




ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F 41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F
イアイ
ヌルキチ
パコタン
おおチンタラ
パコレプキング
ふるまいカプリ
ガマゴン
デビルカンガルー
ハラペルト
ナシャーガ
ダイジライヤ
にぎりもとじめ
マグマゴーレム
マルジロウ父
カミカゼ
ストーンゴーレム
クギワラドール
スカルドラゴン
シャチーン
シャチーダ
オトトげんすい

中腹の井戸 モンスター出現テーブル





ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
75F 76F 77F 78F 79F 80F 81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F 99F
岩獣ドカガーン
水神龍
どうくつマムル
カルムドラゴン
ギガヘッド
ゴッツァーン
プチフェニックス
パオパモーン
しびれサソリ

モンスターハウス対処法 2

実は、最も効果的なモンスターハウス対策となるのは、「とうしの腕輪」だ。あらかじめ場所が分かっているなら、そこに足を踏み込まなければいいのだから。

一ツ目ハウス

アイアンヘッド系、ゴーレム系、ゲイズ系の部屋。強力な武器と盾があれば対処は比較的容易だ。ゲイズに操られるとヤバイので、やはり通路に待避しつつ戦うこと。「やまびこの盾」が合成済みなら心配はない。

←「一ツ目殺し」と「妖刀かまいたち」が合成された武器があれば、有利ではあるが、攻撃力自体も高くないと、苦戦は必死である。

投げ物ハウス

馬武者系など、遠隔攻撃を仕掛けてくる連中ばかりのモンスターハウス。「毒草」や「ドラゴン草」が落ちていると、ひまカッパ系に酷い目に会わされる。通路に下がっても攻撃してくる者が多いので、速攻で逃げよう。

←「はねかえしの盾」さえあれば、危険は大幅に減少するが、そう手に入る盾ではないので、結局正攻法で行くしかないのだ。

マジックハウス

パオパ王系やバットカンガルー系など、杖を操るモンスターが集まる部屋。攻撃力が大きい者が少ないため、「やまびこの盾」さえあれば勝手に自滅してくれる。もちろん、こちらのレベルが低い場合は危険だが。

←「やまびこの盾」がない場合は、正直言ってかなり厳しい。パオパ王に「鈍足の杖」を連発されると、反撃さえできずに倒されてしまう。

水中ハウス

神社の隠し穴以外では、滅多に登場しない部屋。オトト兵系など水中移動が可能なモンスターばかりが登場する。テッポーウオー系や水龍系など、水から出られない者も多いので、通路に待避して戦えばOKだ。

←部屋の中には必ず水路や池があるので、落ちているアイテムは少な目。苦労の割に、実入りが少ないモンスターハウスかもしれない。

おしうりハウス

おしうり（＝行商人）の一団が住む部屋。出現率が低く、命の危険もないが、おしうりたちが全員シレンに話しかけてくるため、やかましいことこの上なし。もちろん、お金さえあればアイテムも買える。

←隣接すると、相手の方から話しかけてくるため、イライラ度満点。行商人と同じくとうぞく番&番犬が登場する。

第七章

最果てへの道

全ユーザーが目指す究極のダンジョン

最果てへの道

アイテムや仲間を一切持ち込めず、ほぼすべてのアイテムが未識別状態の究極ダンジョン。多くのユーザーがイメージする、最後の冒険が「最果てへの道」だ。このもっと不思議なダンジョンのラストでは、何がシレンを待ちかまえているのだろうか？

最大フロア数	99
持ち込めるアイテム数	0
連れていける仲間	なし

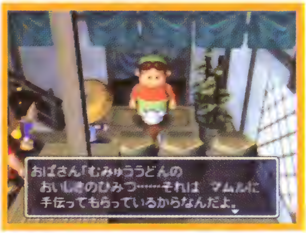
アイテムの出現と識別状態

剣	盾	腕	矢	食	草	巻	杖	壺	材
●	●	△	●	●	△	○	△	△	×

●…すべて識別　○…一部識別　△…未識別　×…未登場
石と弾は矢に含まれます。

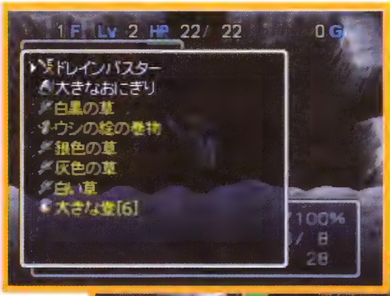
出現条件	『中腹の井戸』をクリアする
出現場所	うどん屋『むみゅう』の奥

「中腹の井戸」をクリアした後、むみゅうでおばさんたちとの会話が始まる。その話の最中に、店の奥からマムルが顔を出し、「最果てへの道」の存在が明かされる。これにより、ついに最後のダンジョンへの道が開く！



←この店のうどんは、モンスターの手を借りてこねられていた。しかし、おばさんに危険はないのだろうか？

裸一貫で冒険へ!!　もっと不思議なダンジョン



←アイテムを持ち込めない上に、ほぼすべてが未識別。いざというときに備えて、早め早めにアイテムを識別しておくのが、攻略のカギとなるぞ。

➡タベラレルーによりモンスターがレベルアップした場合、無理に戦わずに次のフロアへと進むのが基本だ。

アイテムを一切持ち込めず、ほぼすべてのアイテムが未識別という、前作『風来のシレン』のフェイの最終問題。この最後のダンジョンと同じ条件のダンジョンが、やはり『風来のシレン2』にも存在していた。

最後の最後に出現するだけあって、このダンジョンの冒険は非常にシビア。特にアイテムを持ち込めないため、序盤の攻略が問題となる。前作でも降りた途端にモンスターに囲まれていると、ほぼ諦めるしかなかった。さらに新たに加わったタベラレルーにより、序盤から強敵が襲いかかってくる可能性まで加わったため、より難しくなっているのだ。

ここでは運の要素が強いとはいえ、最終的にはユーザーの力が勝負。ここをクリアしてこそ、はじめて一人前の風来人を名乗れるのだ。これまでの冒険の知識をフル活用し、最下層である99Fを目指そう。

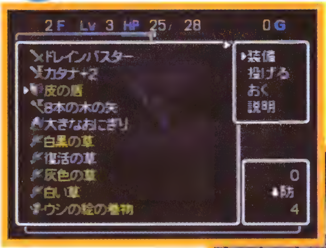
仲間もアイテムも持ち込めない

この「最果てへの道」は、アイテムを一切持ち込めない上に、仲間を連れていくことができない。つまり、すべての状況を、シレン1人でしのがなければならないのだ。

とにかく、ここでは慎重なプレイが必要。攻略としては、経験値を稼いでのこまめなレベルアップがポイントとなる。もちろん満腹度と相談しながらになるが、できるだけ各フロアに留まり、出現するモンスターを倒していきたい。

➡頼れるのは自分のみ。コツコツとレベルアップしながら慎重にプレイすれば、多少は倒れにくくなる。それでもダメなときはダメだが……。

アイテムは、一部を除いてほとんどが未識別



⬅武器、盾、矢、おにぎりなどに関しては、最初から識別されている。ただし、武器と盾に関しては、強化ポイントは判らず、呪われている可能性もある。

➡早めに識別しておかないと、ピンチのときには使いにくい。杖などは早めに試して、効果などから種類を割り出そう。ただし、壺と腕輪に関しては慎重に。

ここでは腕輪、壺、草、杖、「持ち帰りの巻物」を除く巻物が、未識別の状態で出現する。その冒険の中で一度使うか、なんらかの方法で識別しない限り、それぞれがどんな効果を持つアイテムなのかが判らないのだ。

正体不明のアイテムでは、窮地に追い込まれたときに使いにくく、攻略時の作戦も立てにくい。草と巻物は、一度使ってしまえば、同じ種類に関しては識別されるようになる。未識別のまま持っているより、惜しまずにドンドン使って、早めに識別しておくようにしたい。

目指すは99F、最も深いフロアが目標だ

➡他のダンジョンでも99Fまで潜れるが、そこまで潜ること自体が目的になっているダンジョンは、この「最果てへの道」だけだ。

鬼ヶ島以降のダンジョンは、すべて99Fまである。しかし、この「最果てへの道」以外のダンジョンは、最下層以前にクリア目的があるので、99Fまで進む必要はないのだ。だが、この「最果てへの道」は、途中にイベントがほとんどなく、99F以降に進むこと自体が目的。そのため、このゲームでは、最も深いフロアを目指すことになる。そして、99Fのクリアが目的のダンジョンなので、そこにたどり着けばクリアイベントが用意されている。

基礎講座

最果てへの道攻略の心得

ここでは、「最果てへの道」を攻略する上で、覚えておきたい5つの基本的なテクニックを紹介する。難度は高いがアイテム未識別以外には普通のダンジョンなので、慎重かつていねいなプレイが基本になる。

壱 確実なレベルアップを

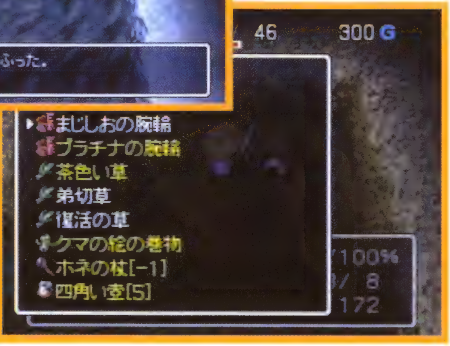
←レベルを常にフロア数より2つほど高く維持する。皮の盾があれば満腹度も心配せずに済むが……。

「最果てへの道」にはアイテムを持ち込めないので、装備に関しては完全に運任せになる。そのため、わずかにでも倒されにくくするには、できるだけ経験値を稼ぎ、シレンのレベルアップに努めるしかない。なるべく、それぞれのフロアに留まり、敵モンスターを倒していくようにしよう。

このテクニックで問題となるのは満腹度。にぎりへんげを利用するなどして、常におにぎりを大量に保有するようにしよう。

弐 アイテムの識別を早め早めに

←階段の上で使い、危なくなれば次のフロアへ。ただし、杖は効果から種類を判断し、自分で名前をつけるしかない。つまり、十分な知識が必要となるのだ。



➡壺は試しても被害は少ないが、腕輪は呪われると外すのが大変。敵に攻撃されれば壊れるが、なぜかこういう時に限って壊れにくいもの。

ここでは、草、巻物、杖、壺、腕輪などが、ほぼすべて未識別になっている。アイテムを未識別のまま持ち続けても、いざという時使いにくいので、できるだけ早く識別するようにしたい。

草と巻物は使用すれば、識別されるので、とにかく使ってみよう。ただし、マイナス効果が生じる可能性もあるので、使うタイミングは、次のフロアへと進む階段の上で、HPがフルの状態が基本だ。杖に関しても、同じ状態で振って、危なくなったら先に進もう。

壺と腕輪だけは、識別してから使うことをオススメする。

参 武器・盾の合成は惜しまずに

⬅さすがに壺を使うのは惜しい。しかし、マゼルンを利用するなら問題ない。

武器や盾には合成できる限界数があることや、「合成の壺」がなかなか手に入らないことなどから、ある程度の能力が揃うまで合成をしないプレイヤーも多い。しかし、ランダムでアイテムが出現するこのゲームでは、武器や盾は惜しまずに、ドンドン合成したほうが、楽に攻略できるはずだ。

特に「皮の盾」や「やまびこの盾」など、優れた特殊能力を持つ盾は守備力が低い。マゼルンなどを使って、守備力の高い盾にこれらを合成していこう。

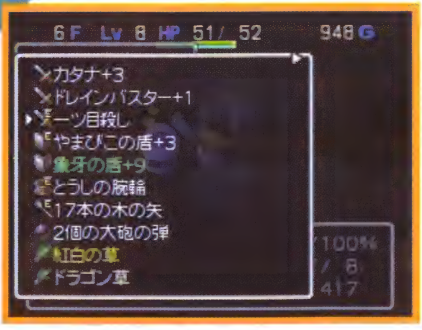
四 お店の活用が攻略のカギ

冒険に必要なアイテムを購入できるだけじゃなく、その売値と買値などによりアイテム識別でも活躍するお店。これをうまく使いこなすことも、冒険を進める上では重要となる。

ただし、店を最大限に利用するためには、やはりギタンは重要。使い勝手はよくないが高く売れる、ヤリや矛の盾などを捨てずに持ち歩き、お店で売ろう。

⬅売値と買値の差額で判別できる壺や杖は多い。だが、このテクニックにはギタンが必要となるのだ。

五 モンスター分布をふまえて攻略しよう



➡出現モンスターに合わせた装備が有効。戦い方だって微妙に変化する。

攻略を進める上で、やはり重要となるのは出現するモンスターの種類。盾を例にとると、ゲイズ系やパ王系が出現するフロアでは「やまびこの盾」、ドラゴン系が出現するなら「ドラゴンシールド」へと変更する。武器も敵がゲイズ系やアイアンヘッド系なら「一ツ目殺し」、パコレプキン系なら「成仏のカマ」と変更すれば倒しやすくなる。

22ページからのモンスター分布と、112ページからの階層別攻略法を参考にし、対応した装備を選んでいこう。

最果てへの道 全147種類 登場アイテム

ほとんどのアイテムが登場する「最果てへの道」だが、その大半が未識別状態で登場する。特殊なアイテムとしては「持ちかえりの巻物」があり、30F、50F、70Fに必ず落ちている。そこまでたどり着ければ、アイテムを持って帰ることができるのだ。

床……床に落ちているアイテム
変……へんげの壺でできるアイテム
ビ……ビックリの壺から出てくるアイテム
店……店で売っているアイテム
行……行商人が持っているアイテム
モ……特殊モンスターが持っているアイテム

武器 24種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
アイアンヘッドの頭						●	P167
オトトスピア				●		●	P167
カタナ	●	●					P167
かつおぶし	●	●		●			P167
木づち	●	●		●	●		P168
金の剣	●	●					P168
ケンゴウの刀						●	P168
剛剣マンジカブラ		●					P168
こんぼう	●	●					P168
ごんぼう	●	●					P168
成仏のカマ	●	●		●	●		P168
スパークソード	●	●					P168
象牙の剣	●	●					P169
使い捨ての剣	●	●		●	●		P169
つるはし	●	●					P169
どうたぬき	●	●					P169
ドレインバスター	●	●		●	●		P169
長巻	●	●					P169
一ツ目殺し	●	●		●	●		P170
ミノタウロスの斧						●	P170
モーニングスター	●	●					P170
ヤリ	●	●					P170
妖刀かまいたち	●	●		●	●		P170

矢 5種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
木の矢	●	●		●			P176
鉄の矢		●		●	●		P176
銀の矢		●		●	●		P176
会心の矢		●	●	●	●		P176
かまいたちの矢		●	●	●	●		P176

石・弾 3種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
石	●	●		●	●		P176
デブータの石	●	●		●	●	●	P176
大砲の弾	●	●		●	●		P176

盾 18種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
うろこの盾	●	●		●	●		P171
オオカブトの盾	●	●		●	●		P171
皮の盾	●	●					P171
きたえた木の盾		●					P171
金の盾	●	●		●			P171
しあわせの盾	●	●		●	●		P171
重装の盾	●	●					P172
地雷ナバリの盾	●	●		●	●		P172
象牙の盾	●	●					P172
使い捨ての盾	●	●		●			P172
トドの盾	●	●		●	●		P172
呪いよけの盾	●	●		●	●		P172
バトルカウンター	●	●		●			P173
ばん族の盾	●	●		●	●		P173
風魔の盾		●					P173
矛の盾	●	●		●	●		P173
見切りの盾		●		●	●		P173
やまびこの盾		●		●	●		P173

杖 19種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
回復の杖						●	P174
からぶりの杖	●	●	●	●	●		P174
クオーターの杖	●	●		●		●	P174
草受けの杖	●	●	●	●	●		P174
草投げの杖	●	●	●	●	●		P174
ころばぬ先の杖	●	●	●	●	●		P174
しあわせの杖	●	●					P174
とうめいの杖						●	P174
鈍足の杖	●	●		●	●		P175
トンネルの杖	●	●			●		P175
のりうつりの杖	●	●	●	●	●		P175
倍速の杖						●	P175
場所がえの杖	●	●	●	●	●		P175
引きよせの杖	●	●	●		●		P175
火ばしらの杖	●	●	●	●	●		P175
封印の杖	●	●	●	●		●	P175
ふきとばしの杖	●	●	●	●	●		P175
不幸の杖	●	●					P175
物知りの杖		●	●	●	●		P175

巻物 25種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
いかすしの巻物	●			●			P179
いかずちの巻物	●			●			P179
炎上の巻物	●			●			P179
大部屋の巻物	●	●	●		●		P179
おはらいの巻物	●	●	●	●	●		P179
氷の巻物	●	●	●	●	●		P179
仕入れ直しの巻物	●	●	●		●		P179
識別の巻物	●						P179
すいだしの巻物		●	●	●	●		P180
聖域の巻物	●	●		●	●		P180
聖城の巻物	●			●			P180
ゾワゾワの巻物	●			●			P180
地の恵みの巻物	●	●	●	●	●		P180
壺増大の巻物		●	●	●	●		P180
壺われずの巻物	●	●	●	●	●		P180
天の恵みの巻物	●	●	●	●	●		P180
ねだやしの巻物				●			P180
白紙の巻物	●	●		●	●		P181
バクスイの巻物	●	●	●	●	●		P181
バクハの巻物	●	●	●	●	●		P181
分身の巻物	●						P181
水がれの巻物	●	●	●	●	●		P181
メッキの巻物	●	●	●	●	●		P181
ワナ消しの巻物	●	●	●	●	●		P181

腕輪 16種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
うけ流しの腕輪				●			P177
遠投の腕輪	●	●	●	●	●		P177
回復の腕輪				●			P177
紙一重の腕輪				●			P177
くねくねよけの腕輪	●						P177
たれ流しの腕輪	●	●	●	●	●		P177
ちからの腕輪	●	●	●	●	●		P177
とうしの腕輪	●	●	●	●	●		P177
ノーコンの腕輪	●			●			P178
白発白中の腕輪				●			P178
パコレプキンの腕輪		●	●	●	●		P178
ハラヘラズの腕輪				●			P178
ハラヘリの腕輪				●			P178
ハラへりよけの腕輪	●						P178
百発百中の腕輪				●			P178
まがりの腕輪	●			●			P178
まじしおの腕輪	●	●	●	●	●		P178

草 22種類

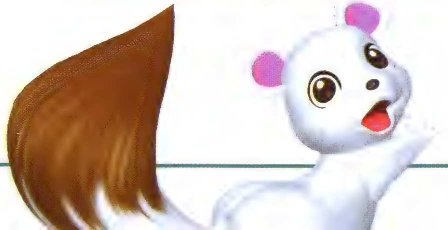
アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
胃拡張の種	●	●	●	●	●		P183
胃縮小の種	●			●			P183
命の草	●	●	●	●	●		P183
弟切草	●			●			P183
火炎草	●	●	●	●	●		P183
くねくね草	●	●	●	●	●		P184
雑草				●			P184
しあわせ草	●	●	●	●	●		P184
すばやさ草	●	●	●	●	●		P184
高とび草	●	●	●	●	●		P184
ちからの草	●	●	●	●	●		P184
超不幸の種				●			P184
天使の種			●				P184
毒消し草	●	●	●	●	●		P184
毒草	●	●	●	●	●		P184
ドラゴン草	●			●			P185
話の種	●	●	●	●	●		P185
不幸の種		●		●			P185
復活の草	●	●	●	●	●		P185
めぐすり草	●	●	●	●	●		P185
薬草	●			●			P185
よくきき草	●	●	●	●	●		P185

壺 11種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
強化の壺				●			P182
草効果の壺	●		●	●	●		P182
合成の壺	●	●		●	●		P182
識別の壺	●	●	●	●	●		P182
弱化の壺	●	●	●	●	●		P182
手封じの壺	●	●	●	●	●		P182
ビックリの壺	●			●			P182
へんげの壺	●	●	●	●	●		P183
ほぞんの壺	●		●	●	●		P183
水がめ	●	●	●	●	●		P183
モンスターの壺	●						P183

食料 5種類

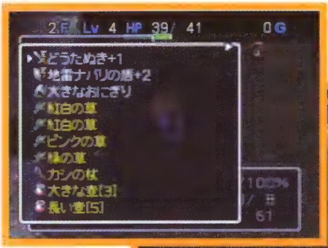
アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
おにぎり	●	●		●	●		P185
大きなおにぎり	●			●			P185
巨大なおにぎり	●			●			P186
まずそうなおにぎり	●			●			P186
特製おにぎり				●			P186



階層別攻略法─浅階層 1～24F

アイテムを持ち込めないため、「最果てへの道」では序盤で倒されることが多い。ここでは浅い階層を細かく分けて徹底攻略していくので、これを参考に序盤をしのいでいこう。

1～2F タベラレルーに注意しつつレベルアップを



⬅コツコツと経験値を稼ぎ、十分なレベルアップを。しかし、強力な装備を手に入れたなら、一気に進んでもいい。

➡あなぐらマムルがどうくつマムルに。「大砲の弾」や「ふきとばしの杖」があれば、逆に倒して経験値が稼げる。

スタート直後のこの階層では、モンスターに取り囲まれなければ問題はない。やっかいな特殊能力を持つ敵もおらず、極端に強い敵もいないからだ。

そのため、時間をかければ充分にレベルアップできる。３Ｆに進む前にレベル４にすれば、しばらくは楽に戦えるだろう。

この序盤で問題となるのは、タベラレルーの存在。こいつを倒した敵がレベルアップしてしまうと、まず倒すことは不可能に近い。こうなったら、一目散に次のフロアへ進もう。

3～5F しおいやんのちからダウン攻撃に注意

３Ｆから出現するしおいやんは、ちからを１ポイント下げる特殊攻撃を仕掛けてくるので注意が必要。たかが１ポイントでも蓄積すると侮れない。なるべく攻撃を受けないように、このしおいやんと戦う場合には、引きつけて先制攻撃で倒そう。

他にも５Ｆから出現するマルジロウとマルジロウ兄は、体当たりで転ばしてくるやっかいな敵。直接ダメージは少ないが、持っているアイテムをばらまいてしまうため、いろいろと問題も多いのだ。

⬅しおいやんの攻撃は毒とは違い、「うろこの盾」では防げない。「まじしおの腕輪」なら、この特殊攻撃を防げるが、ここでこの腕輪を持っている可能性は少ないだろう。

➡マルジロウらとは壁を背にして戦うのが基本。転ばされて、持っていた壺が割れてたりすると、取り返しがつかない。

6~8F やっかいな能力を持つモンスターたち

←ゲイズの催眠術でアイテムを使わされるのは痛い。「やまびこの盾」があれば問題ないが、ない場合は離れて矢などで攻撃しよう。

➡７Ｆから出現するＭｒ．ブーンは、倒すと確実に「ちからの草」を出すモンスター。見かけたら絶対に倒そう。

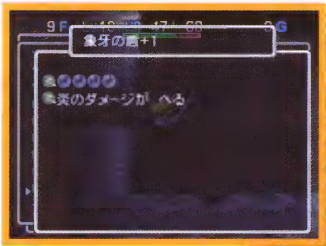
６Ｆからはゲイズの催眠術や、ハラヘリーニョの満腹度下げなど、やっかいな特殊攻撃を仕掛けてくるモンスターが多数出現する。ダメージをかえしてくる侍どん、毒サソリの毒攻撃も無視できない。

また、このあたりから黄金階段が出現する可能性がある。未識別の巻物をここでまとめて使い、「大部屋の巻物」を識別するのも１つの手だ。

9F マゼルン登場で合成のチャンス

ここから出現し始めるマゼルンは、アイテム合成には欠かせない。さらににぎりへんげの特殊攻撃をわざと受けて、不要なアイテムをすべて「大きなおにぎり」にしてしまえば、この後の攻略はかなり楽になるだろう。

ただし、ワラドールの呪い、ケロケロぼうずの武器を腐らせる攻撃、ヒツジ神官の一時的なちから半分など、やっかいな敵も多くなるので戦いは慎重に。



←後半に登場するドラゴンの炎に備えて、マゼルンで盾に「ドラゴン草」か「火炎草」を合成しておこう。

➡にぎりへんげで「大きなおにぎり」を量産。これを使って経験値稼ぎをし、厳しくなっていく戦いに備えておこう。

攻略テクニック アイテム識別は階段の上で

未識別アイテムを使用して識別するなら、全フロアを探索し終わった後で、さらに階段の上で行うのが基本。特に杖を識別するときに有効だ。仮に敵モンスターをレベルアップさせても、すぐに次のフロアへ逃げられるからだ。

草や巻物に関しては、致命的なマイナスアイテムは少ないので、そこまで慎重になる必要はない。むしろ、「薬草」と「弟切草」に備え、ＨＰがフルの状態で使うほうが重要なのだ。

←未識別の杖を振ってみたら、モンスターがレベルアップした。このままでは倒せないので、すぐに次のフロアへ進もう。

10~12F レベルは充分にアップしているか？

⬅盾をはじき飛ばすケンゴウ、一時的にHPの最大値を半分にするヤギ司祭など、危険な特殊攻撃を持つ敵が出現。一瞬たりとも気が抜けない。

➡モンスターの特殊能力も、魔法を跳ね返す大将どん、壁をすり抜けるパコレプキンなど侮れないものばかりだ。

このあたりから、アイアンヘッド、ケンゴウ、パコレプキンなどの強敵が出現し、冒険のシビアさが増してくる。ここまでに十分なレベルアップと装備の充実をしていないと、敵の猛攻をしのげない。

もし不十分な状態でココまで来てしまったら、おにぎりの許すかぎりフロアにとどまり、せめて一撃で倒せるくらいになるまでは経験値を稼いでおきたい。

13~16F アイテムは惜しまずに

➡くねくねハニーは、優先して倒すべきモンスター。油断してると、一気にレベルダウンさせられる。

序盤の難所をなんとか突破して進むと、そこには更なる壁が立ちはだかる。草や巻物を「封印の杖」で使えなくするパ王、「大砲の弾」で攻撃してくるオヤジ戦車やウルロイド、他のモンスターを倍速にする魔法の杖を持つバットカンガルーなど、恐ろしい特殊攻撃のオンパレードになっている。

手元に「封印の杖」があるなら惜しまずに使っておこう。倒れたら元も子もない。

⬆ボーンドラゴン、岩獣ズドン、ヨロイグモなど、単純な攻撃力・守備力が高いモンスターが多い。
⬅拾ったアイテムを投げてくるアメンジャも、アイテム次第で大ダメージになる可能性があるので注意。

17~19F 距離をとっても安心できないモンスターたち

➡離れた場所から攻撃してくるモンスターが多く、対策が立てにくい。

このフロアの特徴は、石を投げてくるデブータ、直線上3マスまで攻撃できるチェインヘッドなど、離れて攻撃できる強敵がいること。また、倍速移動・2回攻撃のシップウも、一気に距離を詰めてくるので、離れていても安心できないモンスターだ。

とはいえ、ここにはやっかいな特殊能力を持つモンスターが少なく、慎重に戦えば経験値稼ぎもできないことはない。ただし、レベルを下げるくねくねハニー、武器・盾を腐らせるジャノメぼうずの2種類は、先制攻撃で確実に倒したい。

⬅他のモンスターに「回復の杖」を振るエビルカンガルーも、モンスターに囲まれたときなどは放っておけない。

⬅ここである程度レベルアップしないと、激しくなる戦いを勝ち抜けない。多少の危険は覚悟して経験値を稼ごう。

20~21F にぎり親方注意報

20Fから出現するにぎり親方は、シレンをおにぎりにするというとんでもない特殊攻撃を持つ。一定時間で戻れるとはいえ、おにぎりの間は、アイテムを使えない上に、攻撃力も半減してしまう。

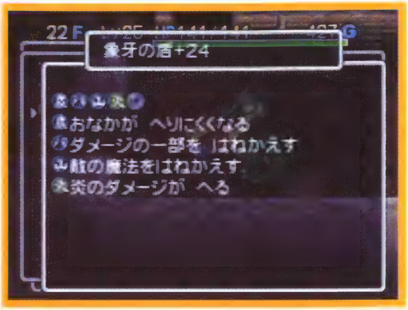
もしおにぎりに余裕があるなら、にぎり親方に投げつけよう。そうすればおにぎりをのどに詰まらせ、倒れてしまうのだ。

⬆おにぎりにされてしまっても、いちおうは攻撃できる。とはいえ、攻撃力は半減している上に、見た目もかなり情けないのだが……。

⬅19Fから出現のタイガーウホホは、シレンをワナに向かって投げたり、離れた場所から他のモンスターを投げつけてきたりする。

22~24F　最強のドラゴン系モンスターの出現

ついに登場し始めた、最強のモンスター・ドラゴン系。ただしここで出現するのは、直線上にしか炎を吐けない上に、ダメージも20とやや小さめなので対応は難しくない。しかし、できればここまでに、盾に「火炎草」か「ドラゴン草」を合成しておこう。さらにここには、シレンの足を遅くする鬼サソリとパオパ王が出現する。コイツらの特殊攻撃は時に致命的なので、接近される前に倒すか、「封印の杖」を使っておこう。



➡直線上に炎を吐くドラゴン。盾に火の印を付けて、このダメージを軽減するようにしておこう。

⬅ここには、別なモンスターに化けるものまね仮面が出現する。だまされないように。

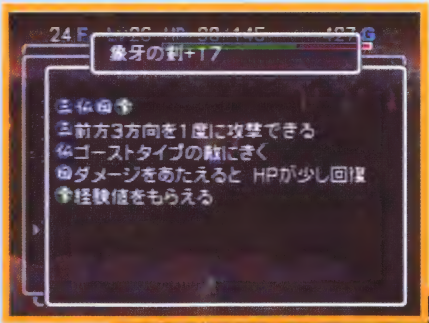
⬅シレンの動きを遅くする特殊攻撃を仕掛けてくるモンスターたち。この状況で取り囲まれると厳しい。

攻略テクニック　中層に進むまでに手に入れたい装備

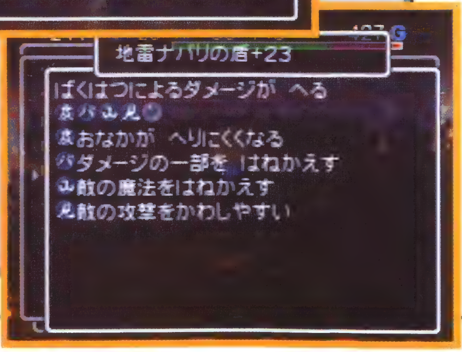
浅い階層を突破した時点で、武器・盾がある程度のものを手に入れていないと、以降の攻略はかなり難しくなる。

武器に関しては、攻撃力が12～15程度あれば、印はさほど重要ではない。だが、できるなら、「三」、「目」、「仏」、「ド」、「幸」などの印を付けていれば、今後の攻略はかなり楽になるはずだ。

盾に関しては、守備力15程度は欲しい。しかし、こちらはむしろ印の方が重要となる。まず欲しいのは、「火」、「皮」、「バ」、「う」、「爆」、あたりの印。これらの印の素材は比較的手に入りやすいので合成しやすい。また、今後の冒険を楽にするために欲しいのは、「山」、「ト」、「竜」、「見」、「天」などの印。こちらは素材を手に入れるのが難しく、すべてをそろえるのは、至難のワザだ。



⬅武器は攻撃力さえあれば問題ない。ただ、「幸」か「天」をつけておけば、後の経験値稼ぎが楽になる。



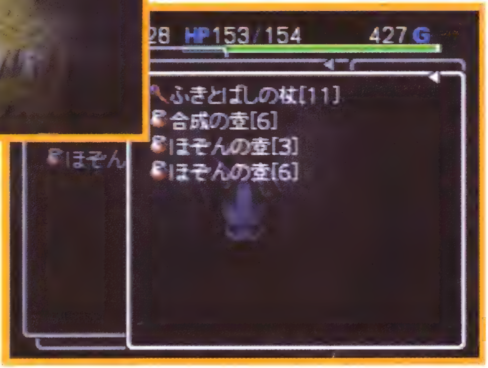
➡盾は印が重要。店でしか買えない「やまびこの盾」や「見切りの盾」は、見つけたら確実に手に入れ、メインの盾に合成していこう。

階層別攻略法―中階層

25~49F

冒険も中盤まで進み、かなりハードになっていく。レベルアップと装備の充実ができていなければ、これ以降の攻略はあきらめた方がいいほど難度が高いので覚悟しよう。

25~29F 多彩な特殊能力に対応しよう



⬆スカイドラゴンの炎は、部屋の中でホーミングしてくる。同じ部屋から逃げ出さないと、接近するまでに大ダメージを受けるぞ。
➡スーパーゲイズの催眠術も厳しい。大事なアイテムは使わせられないように、ほぞんの壺などにしまっておこう。

同じ部屋内ならホーミングして追いかけるという、タチの悪い炎を吐くスカイドラゴン。炎のダメージも30とアップし無視できないので、通路におびき寄せて倒していこう。また、このフロアからは、催眠術を使うスーパーゲイズ、ものを投げる（矢や石も同様）とはね返してくる殿様どんなど、強力な特殊能力が多い。しかも、単純に攻撃力と守備力の高い、ストーンゴーレムやスカルドラゴンも出現する。うかつに敵に囲まれないよう、1体1体慎重に倒していこう。

攻略テクニック アークドラゴンに備えて、黄金の間を目指せ

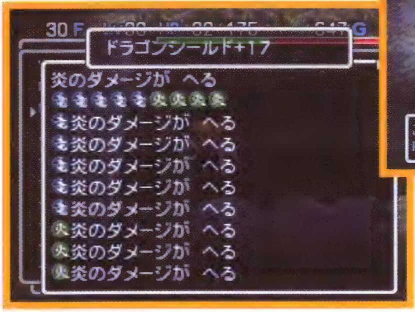
最果てへの道24~29Fには、黄金階段が出現する可能性がある。この黄金の間には、ドラゴンの炎を軽減する「ドラゴンシールド」が落ちているので、この後に出現するアークドラゴンに備えて、ぜひ手に入れておきたい。

さらに黄金の間には、「天の恵みの巻物」、「地の恵みの巻物」も落ちており、確実に装備を強化できる。黄金階段を探し出すために、「大部屋の巻物」をここまで使わずにおこう。

⬅黄金階段を探し出すなら、やはり「大部屋の巻物」しかない。この黄金の間に進めないと、この先の攻略は厳しいぞ。

30F アークドラゴンをどうするかがポイント

➡とにかくアークドラゴンには「ねだやしの巻物」。
⬇肝心の巻物がない場合は、盾で対抗するしかない。それだけに特化した盾を作ろう。



ついに出現したアークドラゴン。このドラゴンは、フロアのどこからでもホーミングして当たる炎を吐いてくる。しかも、1発が35ダメージもあり、放っておくと、たちまち倒されてしまう。この最強のモンスター・アークドラゴンに対する攻略法は、「ドラゴンシールド」＋複数の「火」の印で対抗するか、「ねだやしの巻物」（または「白紙の巻物」で「ねだやし」）しかないだろう。

30~38F アークドラゴン以外も強敵は多い

ここにはアークドラゴン以外にも、体当たりが強力になったマルジロウ父、アイテムを投げつけて壺に入れたり装備させたりもするいやすぎガッパ、壺と杖の回数を減らすギャイラスなどが出現する。しかし、それら以上に、満腹度を30も下げるハラヘッリオと、ちからの最大値を下げる上に、攻撃すると分裂して増えるしおやだんは強敵。「ハラヘリよけの腕輪」、「まじしおの腕輪」があればいいが、ない場合には満腹度やちからが下げられる覚悟をしなければならないだろう。

⬅接近する前に倒そうと、しおやだんに矢を放つと、なんと分裂して増えてしまった。こうなると、最悪としかいいようがない。

攻略テクニック 「ねだやしの巻物」を使いこなそう ★

「ねだやしの巻物」は、これを投げつけられたモンスターが、冒険中に一切出現しなくなるという、究極のお助けアイテム。お店でしか手に入らない上に、25000ギタンと値段も高い。

しかし、ゲーム開始からそれまでに「ねだやしの巻物」を読んでいれば、「白紙の巻物」での代用が可能。

また、この巻物で消せるのは1種類のみ。別のモンスターを根絶やすと、前のは出現するようになる。

⬅スカイドラゴンを根絶やしても、アークドラゴンは出現する。消したいモンスターに投げつけるように。

39~44F イアイの剣・盾のはじき飛ばしに注意

ゲームも中盤を迎え、出現するモンスターの特殊攻撃もより強力になっていく。装備しているものすべてに呪いをかけるクギワラドール、ちからの最大値を下げ、しかもヘタに攻撃すると分裂するしおかんべん、装備している武器・盾をはじき飛ばすイアイなど、油断していると致命傷になる特殊攻撃がてんこもり。なんとかここにくるまでに、「とうしの腕輪」を手に入れておいて、モンスターに姿を確認される前に倒してしまいたい。武器に飛距離が無限大の「火」をつけておけば、接近される前に倒してしまえるだろう。とにかく接近されないように戦うのがコツだ。

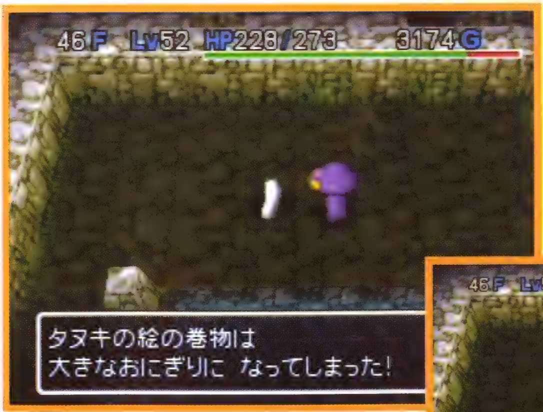
⬆数ある敵の特殊能力の中でも、イアイのはじき飛ばしは最悪。ここまで鍛えた装備がなくなると、今後の冒険に差し支える。

➡カミカゼの3倍速行動は厳しい。攻撃力が低めなのが唯一の救いだ。

➡杖の効果をはね返すエスカルゴンも出現。とはいえ、直接攻撃ならなんの問題もない。

45~49F おにぎりにされるとシャレにならない

45Fから出現するにぎりもとじめは、シレンをおにぎりにする上に、アイテムを「大きなおにぎり」にする。自分自身がおにぎりになり、アイテムがドンドンおにぎりにされるのは恐怖だ。一番の攻略法はやはりおにぎり投げ。そのためにも、武器に「飯」の印が欲しいところ。おにぎりにされる前に対処しておこう。



⬆おにぎり状態で、持っているアイテムを次から次へとおにぎりにされる。まさに悪夢としかいいようがない。

⬅満腹時に「大きなおにぎり」を食べて最大満腹度アップ。

階層別攻略法―深階層 50~99F

ついに「最果てへの道」も終盤戦に突入。ここまでこれたならば、後は慎重にプレイすればクリアは難しくない。モンスターの能力を見極めつつ、焦らずに攻略していこう。

50~59F やっかいなプチフェニックス

一定時間レベルを半分にするガゼル教皇、杖や壺の回数だけじゃなく武器・盾の印まで減らすギャンドラー、持っているものすべてに呪いをかけるゴスンドールなど、どれも一撃で致命傷となる特殊攻撃ばかり。しかし、「やまびこの盾」、「トドの盾」、「呪いよけの盾」があれば、それぞれ防げるのだ。

そのため、ここでの一番やっかいな敵は、他のモンスターを回復させるプチフェニックス。同じフロアのどこからでも飛んできて、いきなり回復させるので、計算できず苦戦するぞ。

⬆武器・盾の印を減らされてはたまらない。トドの盾を合成して、ギャンドラー対策をしよう。
⬅攻撃すれば簡単に倒せる。しかし、いきなり飛んできて回復させるのはやめて欲しい。

60~69F 比較的戦いやすいフロア？

⬅「やまびこの盾」を持っていなければ、矢などの飛び道具＋先制攻撃で戦い、隣接されるまでにハイパーゲイズを倒しておきたい。

➡一度に何匹もの敵を召喚するベルトーベン。通路で会えば、経験値稼ぎのカモなのだが……。

60Fで、出現するモンスターがかなりの数入れ替わる。致命的な特殊攻撃を持つのは、催眠術でアイテムを使わせるハイパーゲイズぐらい。しかも、この特殊攻撃は「やまびこの盾」で防ぐことができるので、これさえあれば、ここは楽に攻略できる。

ここで出現するモンスターは、乱れ馬王、ベアボーグ、デブートンなど攻撃力が高く、さらに飛び道具まで持つ。だが、やっかいな特殊能力を持つ敵が少ないので、慎重に戦っていけば、意外に経験値稼ぎはしやすい。

70~85F 一瞬も油断できない特殊攻撃

←装備をはじき飛ばすシハン。特に盾をはじき飛ばされてなくしてしまうと、もはや取り返しがつかないのだ。

➡3回攻撃のラシャーガ、吹き飛ばしてマヒさせる岩獣ドガガーンなども強敵だが、シハンの特殊攻撃に比べればなんでもない。

ここでの最大の敵は、武器・盾・腕輪といった装備をなんでもはじき飛ばすシハン。この深い階層で鍛え上げた装備を失うことは、ほぼ死を意味する。できるだけ隣接させず、このモンスターとは常に距離をとりながら戦うようにしたい。

仮に「ねだやしの巻物」か「白紙の巻物」を持っているなら、すでにアークドラゴンの出現分布を越えているので、このシハンを根絶やしにしてしまおう。

86~99F 最後の強力モンスター群

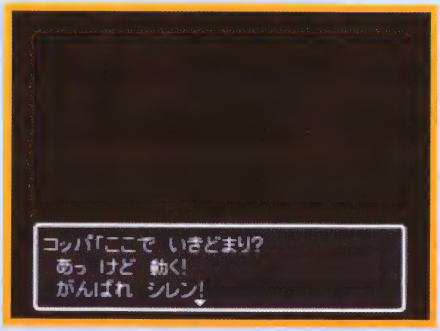
「クオーターの杖」でシレンのHPを1／4に減らすパオパ王ーン、一定時間マヒさせてくるしびれサソリ、会心の一撃のあるメガタウロス、他のモンスターを透明にするデビルカンガルー、３倍速行動のダイレップウなど、最後の階層を飾るモンスター達は、どれも強力な特殊攻撃を持つものばかり。クリアだけを目指すなら、階段発見即降りを繰り返すのも手だが、ここまでくればもうアイテムを惜しむ必要はないので、どんどん使いまくろう。ただし、油断だけはしてはならない。

←90~95Fには黄金階段が出現することも。行きがけの駄賃に、ここでレアアイテムをゲットしていこう。

攻略テクニック 最果てへの道99Fをクリアすると……

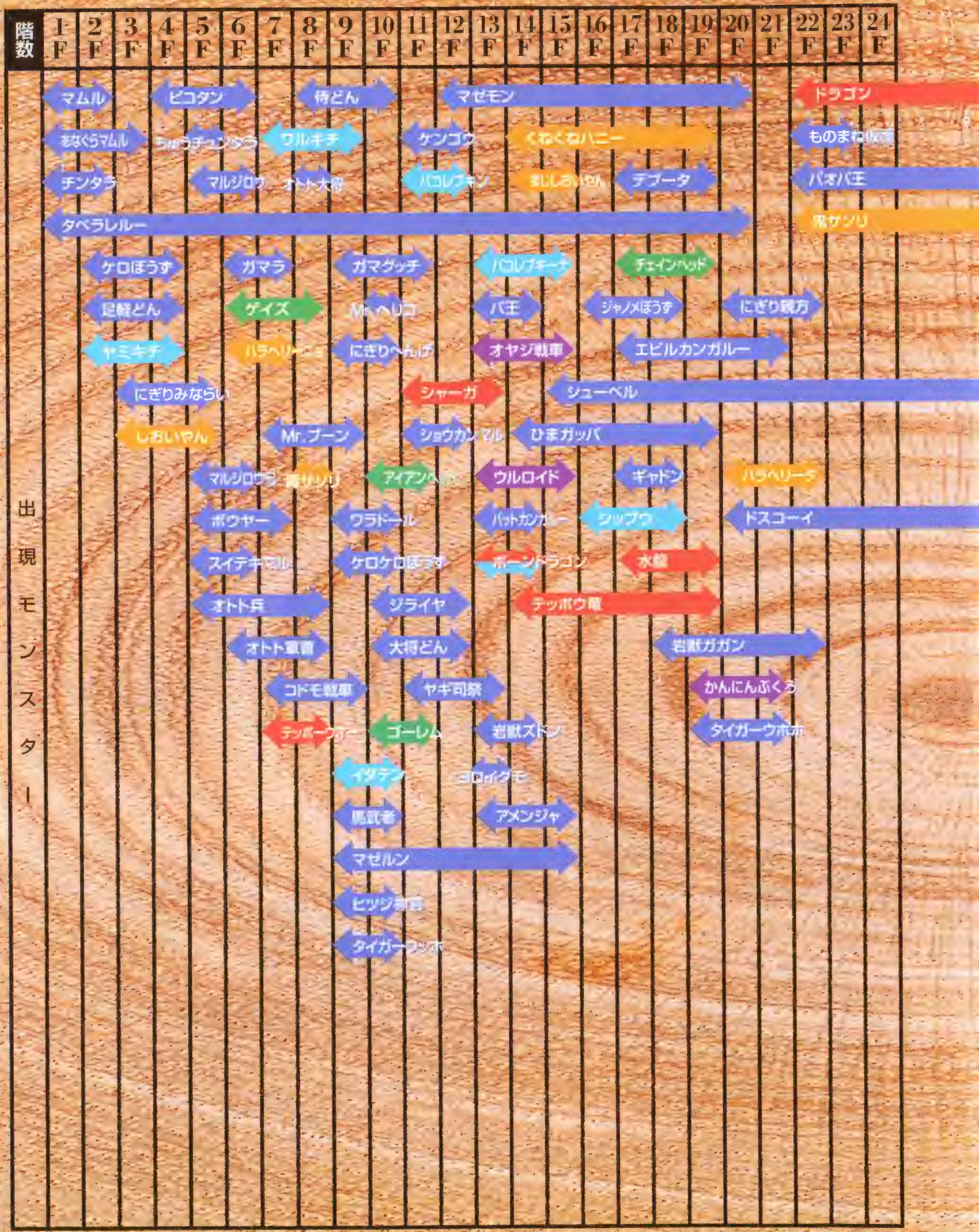
99Fにある階段を降ると、そこには別世界が広がる。最後の楽しみとして、ここについてはあえて公開しないので、実際にプレイして見に行こう。

なお、このクリア後のお楽しみである楽園では、最果てへの道をクリアした記念品がもらえる。戻る道へと進む前に、この楽園にいる全員と話すようにしよう。なお、この記念品は、先に話をしていれば、出口へと向かった時持ってきてくれる。



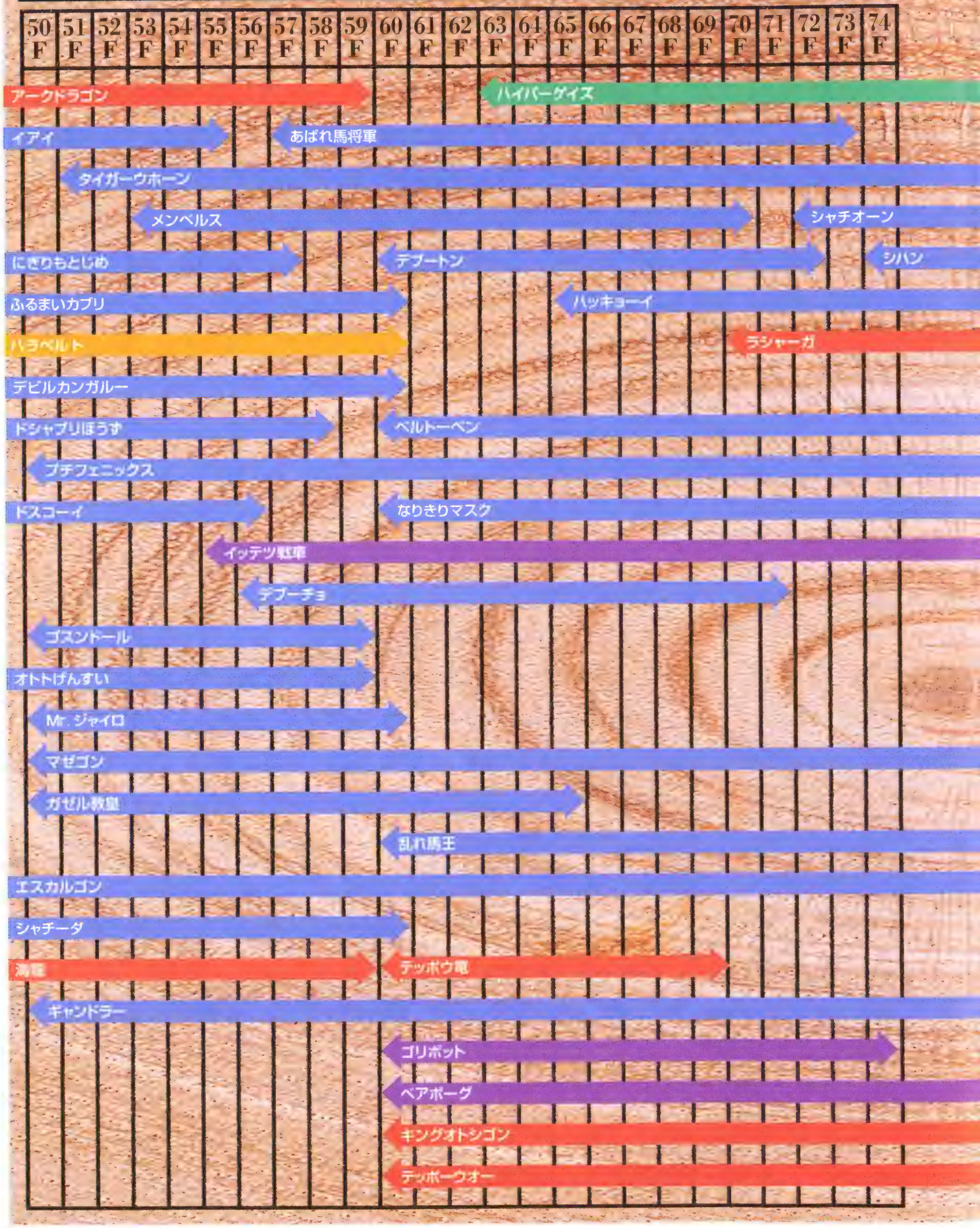
←この暗闇を抜けると、○○○○へとたどり着く。この楽園に関しては、自分の目で確かめて欲しい。

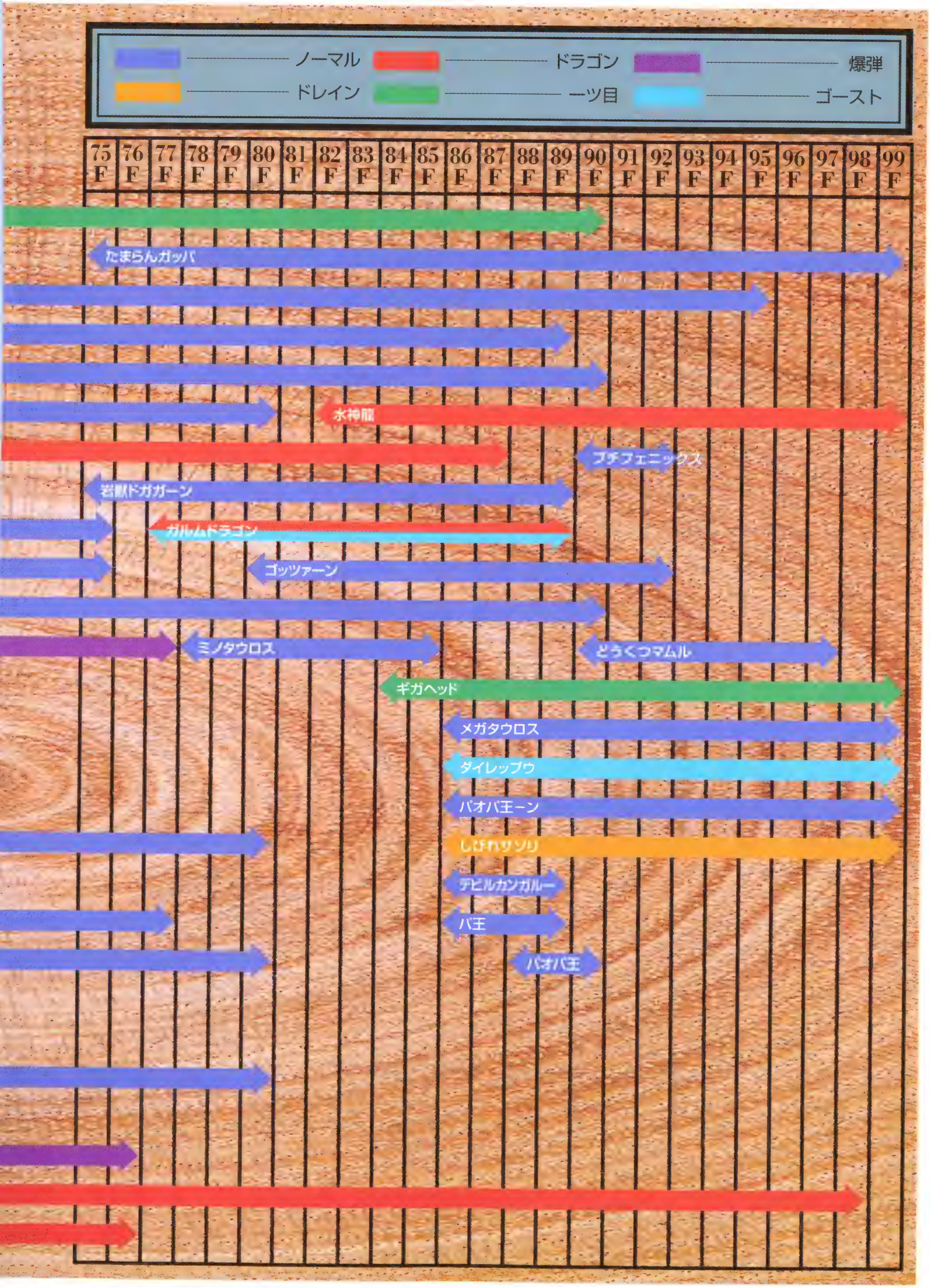
最果てへの道 モンスター出現テーブル



ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F 41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F
アークドラゴン
しおやたん
イアイ
ガマゴン
マルジロウ父
ハラヘッリオ
にぎりもとじめ
タイジライヤ
ズルキチ
ふるまいカプリ
殿様どん
パコレプキング
デビルカンガルー
ストーンゴーレム
マグマゴーレム
スカルドラゴン
ナシャーガ
いやすぎカッパ
ギャイラス
シャチーン
オトトげんすい
おおチンタラ
スーパーゲイズ
荒馬ザムライ
テッポーウオー
しおかんへん
スカイドラゴン
クギワラドール
エスカルゴン
シャチーダ
海龍
マゼモン
テッポーウオー
テッポーウオー

最果てへの道モンスター出現テーブル

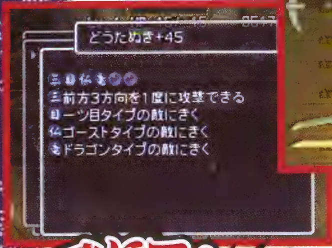



ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
75F 76F 77F 78F 79F 80F 81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F 99F
たまらんガッパ
水神龍
プチフェニックス
岩獣ドガガーン
ガルムドラゴン
ゴッツァーン
ミノタウロス
どうくつマムル
ギガヘッド
メガタウロス
ダイレップウ
パオパ王ーン
しびれサソリ
デビルカンガルー
パ王
パオパ王

「装備品かけ」を完成させるべし!!

アイテムコレクターなら是非ともコンプリートしたいのが、倉庫の「装備品かけ」。ゲームに登場するすべての武器と盾を手に入れないと完成させることができないのだ！

➡画面上で、武器や盾の形状がはっきりと分かるのはここに飾った物だけ。こりゃ、やっぱり全部そろえたくなるよね？



⬅いくら合成しても、飾られると未合成状態のアイテムになってしまう。あかずの間に持っていくための武器や盾とは別モノだと考えよう。

装備品かけ完成のためにネックとなるのは、やはりレアアイテム。一度飾ってしまうと、そのアイテムは無くなってしまうため、いい効果の印の元になるようなアイテムは、合成用と陳列用の2つを手に入れなければならない。場合によっては、各ダンジョンの「黄金の間」に何度となく足を踏み入れなければ完成はおぼつかないのだ。

君にできるか？ これが完全版装備品かけだ!!

武器

1. 剛剣マンジカブラ
2. 宝剣ミジンハ
3. 回復の剣
4. きたえた木刀
5. つるはし
6. にぎりへんげの剣
7. どうたぬき
8. 神器の剣
9. カタナ
10. 長巻
11. 秘剣カブラステギ
12. ケンゴウの刀
13. 大三元の剣
14. 必中の剣
15. ごんぼう
16. 金の剣
17. 一ツ目殺し
18. オトトピア
19. こんぼう
20. ミノタウロスの斧
21. 火迅風魔刀
22. 妖刀かまいたち
23. スパークソード
24. 象牙の剣
25. 使い捨ての剣
26. 三日月刀
27. アイアンヘッドの頭
28. モーニングスター
29. ヤリ
30. 龍神剣
31. ドラゴンキラー
32. ドレインバスター
33. 成仏のカマ
34. ガマラのムチ
35. さとりのつるはし
36. かつおぶし
37. 如意棒
38. 木づち
39. アイアンハンマー

盾

1. ラセン風魔の盾
2. ドラゴンシールド
3. はね返しの盾
4. 金の盾
5. 風魔の盾
6. 地雷ナバリの盾
7. やまびこの盾
8. 神器の盾
9. しあわせの盾
10. バトルカウンター
11. きたえた木の盾
12. トドの盾
13. 大三元の盾
14. うろこの盾
15. 呪いよけの盾
16. 皮の盾
17. 身かわしの盾
18. 使い捨ての盾
19. 象牙の盾
20. オオカブトの盾
21. 見切りの盾
22. カラクロイドの盾
23. 矛の盾
24. ばん族の盾
25. 重装の盾
26. ガマラの盾
27. バジリスクの盾
28. サトリの盾

第八章

あかずの間

究極の激ムズダンジョン

あかずの間

これまでの冒険で鍛え上げた武器・盾を、思うぞんぶん試せる最高難易度のダンジョン。出現するモンスターが極端に強い上に、拾えるアイテムの種類が少ない。限られたアイテムを有効に使うと共に、仲間たちと協力してクリアを目指そう。

最大フロア数	99
持ち込めるアイテム数	11
連れていける仲間	全員

アイテムの出現と識別状態

剣	盾	腕	矢	食	草	巻	杖	壺	材
×	×	×	×	●	△	○	△	△	×

●…すべて識別　○…一部識別　△…未識別　×…未登場
石と弾は矢に含まれます。

出現条件	エンディング後
出現場所	『シュテン山頂上』の左奥

「中腹の井戸」が出現するのと同じ頃に、シュテン山頂上でも事件が起きていた。子供たちが「あかずの間」と呼ばれる危険なダンジョンに入ったまま戻ってこないのだ。シレンは、彼らを助け出す冒険に挑むことになる。

⬅シュテン山頂上の子供たち5人が、あかずの間に入ったまま出てこない。彼らを助けられるのは、シレンだけだ。

出現モンスターのランクがケタ違い

⬅かんにんぶくろや毒サソリなど、他のダンジョンではもっと下層から出現する強敵が1Fから現れる。これらの敵を倒すには、強力な装備が不可欠だ。

➡ダンジョン内にいる5人の子供たちを助け出すのが目的。1人助け出すごとに、地上に戻るのでクリアは大変だ。

「鬼ヶ島」以降に出現するダンジョンで、唯一好きなアイテムや仲間を自由に持ち込める「あかずの間」。それだけに、出現するモンスターの強さも他とはケタ違い。さらに、アイテムも限られたものしか出現しないので、挑む前の準備が非常に重要となる。

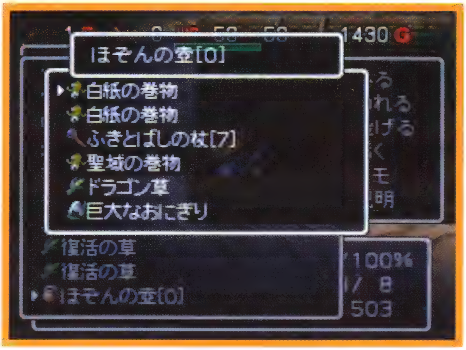
この「あかずの間」の目的は、ダンジョンに入り込んで戻って来れなくなった子供たち5人を助け出すこと。ただし、1人を助け出すごとに地上に戻ってしまうため、最低でも5回は挑まないとクリアはできない。つまり、1度の冒険ですべてのアイテムを使い切ってしまうと、他のダンジョンでアイテムを補充しなければならないのだ。

ここに挑むためには、十分に鍛え上げられた武器・盾が必須。さらに、これまでの冒険で積んだ経験を生かし、この究極のダンジョンのクリアを目指そう。

仲間もアイテムも好きなものを持ち込める

「あかずの間」には、仲間は何人でも連れていけるし、アイテムも11個まで自由に持ち込むことができる。特にここでは序盤が苦しいので、レベルがある程度上がるまで、戦闘を仲間に任せるのも１つの作戦として有効だ。

持ち込めるアイテムの選択も、攻略のためには重要となる。特に十分な強さを持つ武器・盾がない場合は、どんなアイテムか生死を分けることになる。挑む前にはしっかりと検討しよう。



➡数の多いほぞんの壺を、しっかりとキープしていることも重要。それだけ持ち込めるアイテム数が増えることになるぞ。

ダンジョン内の５人の子供を助け出す

➡子供を助け出すのが目的のダンジョン。自慢のアイテムを持って突入しよう。

ここでは、ダンジョンに迷い込んだ５人の子供を助けるのが目的となる。子供たちがいるフロアは、20Ｆ、30Ｆ、40Ｆ、50Ｆ、60Ｆ～99Ｆで、この子供を５人助け出せばクリアだが、１人助け出すごとに地上に戻るため、１度の挑戦ではクリア不可能だ。

一応、「あかずの間」は99Ｆまでの深さがあるが、クリアだけを目指すなら、60Ｆでもその可能性はある。しかし、70Ｆ以降に出現する黄金の間にはレアアイテムが隠されている。ぜひ、これのゲットも目指そう。

出現するアイテムは限られている

「あかずの間」には、武器、盾、腕輪、矢などの装備アイテムが一切出現せず、壺も「識別の壺」、「へんげの壺」、「手封じの壺」、「水がめ」の４種類のみ。そのため、最初に持ち込んだものだけで勝負することになる（「へんげの壺」から出る武器、モンスターを倒すと出る特別な武器は除く）。

攻略中に補充できるアイテムは、おにぎり系、草、巻物、杖など。しかし、草は肝心な「復活の草」が出現しないし、巻物も「白紙の巻物」が出現しない。結局、冒険に必要なアイテムは、持ち込むしかない。落ちているアイテムに頼るようでは、クリアは難しい。

➡壺はわずか４種類。しかも、アイテムがちゃんと入る壺は、「識別の壺」と「へんげの壺」なので、巻物を使わずに簡単に識別できる。

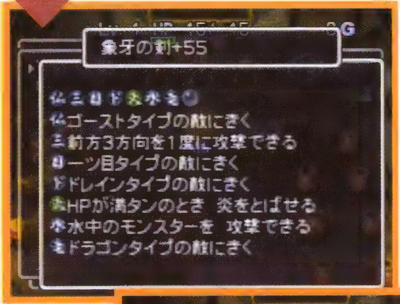
➡落ちているアイテムのほとんどはギタン。とはいえ、ギタンも持ち込めるので、さほど重要ではない。さらに使うタイミングも、ほとんどないだろう。

基礎講座

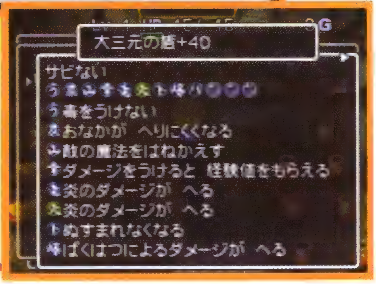
あかずの間攻略の心得

アイテムを持ち込めるかわりに、ほとんど重要なアイテムが出現しない「あかずの間」では、最初に持ち込むアイテムの選別が攻略のカギ。鍛え上げた武器・盾を失わないよう、攻略は慎重に進めよう。

壱 鍛え上げた武器・盾で挑め！



➡持ち込むための最強の武器。「象牙の剣」をベースに、各種の印を合成してある。「火」がついていれば、矢を持ち込まずにすむ。



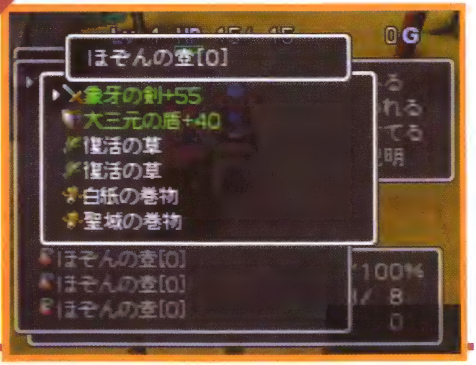
➡盾も「象牙の盾」。もちろん上位の「大三元の盾」なら、さらに言うことはなし。印に関しては、「山」、「皮」、「ト」の3つは絶対に欲しい。

この「あかずの間」に挑むには、たくさんの印を合成した強力な武器･盾が必要不可欠。これまでの冒険で鍛え上げた装備でこの超難度のダンジョンを攻略しよう。

具体的に、攻略に必要な装備の目安としては、武器なら最低でも攻撃力40以上で、「三」、「回」、「火」ぐらいの印が合成してあるもの。できれば攻撃力60以上で、「目」、「仏」、「ド」、「竜」などの印も欲しい。なお、ベースとなる剣に関しては、サビないように「象牙の剣」がベストだろう。

盾に関しては、守備力50以上で、「山」、「皮」、「爆」、「う」、「ト」あたりは外せない。もちろん理想を言えば、「見」、「バ」、「幸」などの印も加えてあれば攻略は楽になる。また、盾に関しても、サビないことと基本守備力の高さを重視して、「象牙の盾」をベースにするのが理想だ。

弐 ほぞんの壺で大量のアイテムを持ち込み



➡ダンジョンに入るときだけ、武器・盾をほぞんの壺に。これだけで数が増えるぞ。

持ち込めるアイテムは全部で11個まで。この数から、「ほぞんの壺」数個と併用すれば、これでも十分と感じるかも知れない。しかし、このダンジョンでは「復活の草」や「白紙の巻物」などといった、肝心なアイテムが出現しないので、決して十分とはいえない。

ここに挑む際は、装備や「復活の草」も壺に入れ、11個のアイテムすべてを「ほぞんの壺」にする。とにかく持ち込めるだけのアイテムを持ち込もう。

参 優秀な仲間たちを連れていこう

ここでは、仲間を何人でも連れて行くことができる。とはいえ、戦力として役に立たない仲間を連れていっても、冒険の役には立たない。むしろモンスターに倒されて、敵のレベルを上げることまであるので、できるだけ厳選して連れていこう。

オススメの仲間としては、まずアスカが上げられる。ただし、彼女を連れていく場合には、強力な装備を投げ与えることが条件。この装備は、一度与えてしまえば、倒されない限り次の冒険でも装備しているぞ。

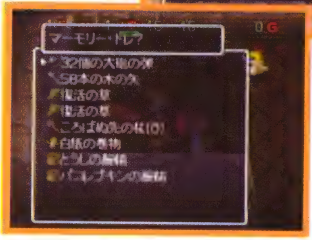
キララも能力が高い上に、遠距離攻撃の炎があるので、序盤はかなり頼りになる。しかし、中盤以降は極端に強くなる敵モンスターに対して、若干力不足になるかもしれない。

マーモにアイテムを持たせてから挑めば、持ち込める制限よりも大量のアイテムを持ち込むことができる。だが、実際の冒険中では、後方にある壁になるだけなので、あまり役に立つとはいえない。

ヒマキチとリクに関しては、残念ながら連れていくメリットは少ない。

←強力な装備を与えたアスカは最強。1度与えた武器・盾は倒されるまで装備している。仮に倒された場合でも、その装備を落とすのでムダがないのだ。

➡炎を吐いてザコを倒してくれるキララ。シレンのレベルが低い序盤では、接近されずに済むこの援護はありがたい。



←アイテムをたくさん持ち込めるマーモ。だが、壺を預けると中身がなくなってしまうので、武器・盾、「復活の草」、矢などそのまま持ち歩くアイテムを預けよう。

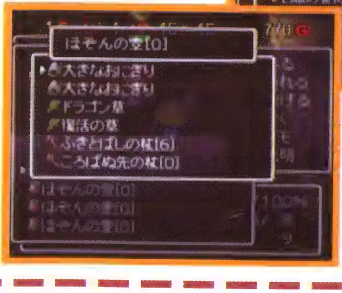
四 持ち込みたいアイテム

鍛え上げた武器・盾は、当然だが絶対に外せない。その他のアイテムとしては、「復活の草」、「白紙の巻物」は持ち込めるだけ持っていこう。

上記のアイテムが、ここに挑むための基本。これ以外に役立つアイテムとしては、黄金の間を探すための「大部屋の巻物」、「ドラゴン草」を入れた「草投げの杖」、いざという時の「聖域の巻物」などを持ち込みたい。

他にも「ほぞんの壺」で余裕があるなら、「よくきき草」＋「しあわせ草」＆「天使の種」で、素早いレベルアップを狙うのも有効な戦法だ。

➡武器・盾は当然として、「復活の草」と「白紙の巻物」はできるだけ持ち込みたい。これらのアイテムを惜しんで、鍛え上げた装備をなくしてしまっては、元も子もないぞ。



←当然だが食料系もちゃんと持ち込むのを忘れずに。「ふきとばしの杖」、「ころばぬ先の杖」なども持ち込めば、意外に役立つことが多い。

あかずの間 全123種類 登場アイテム

あかずの間で登場する全アイテム。種類は多いが、武器、盾、飛び道具は、へんげの壺かビックリの壺を使用しないと手に入れられない。また、店が出現しないので、ギタンは投げる用に使用しよう。

床……床に落ちているアイテム
変……へんげの壺でできるアイテム
ビ……ビックリの壺から出てくるアイテム
店……店で売っているアイテム
行……行商人が持っているアイテム
モ……特殊モンスターが持っているアイテム

武器 23種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
アイアンヘッドの頭						●	P167
オトトスピア						●	P167
カタナ		●					P167
かつおぶし		●					P167
木づち		●	●				P168
金の剣		●					P168
ケンゴウの刀						●	P168
剛剣マンジカブラ		●					P168
こんぼう		●					P168
ごんぼう		●					P168
成仏のカマ		●	●				P168
スパークソード		●					P168
象牙の剣		●					P169
使い捨ての剣		●					P169
つるはし		●					P169
どうたぬき		●					P169
ドレインバスター		●	●				P169
長巻		●					P169
一ツ目殺し		●	●				P170
ミノタウロスの斧						●	P170
モーニングスター		●					P170
ヤリ		●					P170
妖刀かまいたち		●	●				P170

矢 5種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
木の矢		●					P176
鉄の矢		●					P176
銀の矢		●					P176
会心の矢		●	●				P176
かまいたちの矢		●	●				P176

石・弾 3種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
石		●					P176
デブータの石		●					P176
大砲の弾		●	●				P176

盾 18種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
うろこの盾		●					P171
オオカブトの盾		●	●				P171
皮の盾		●					P171
きたえた木の盾		●					P171
金の盾		●					P171
しあわせの盾		●	●				P171
重装の盾		●					P172
地雷ナバリの盾		●	●				P172
象牙の盾		●					P172
使い捨ての盾		●					P172
トドの盾		●					P172
呪いよけの盾		●					P172
バトルカウンター		●					P173
ばん族の盾		●	●				P173
風魔の盾		●					P173
矛の盾		●					P173
見切りの盾		●					P173
やまびこの盾		●					P173

杖 19種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
回復の杖	●					●	P174
からぶりの杖		●	●				P174
クオーターの杖		●					P174
草受けの杖	●	●	●				P174
草投げの杖	●	●	●				P174
ころばぬ先の杖	●	●	●				P174
しあわせの杖		●					P174
とうめいの杖						●	P174
鈍足の杖		●					P174
トンネルの杖	●	●					P175
のりうつりの杖		●	●				P175
倍速の杖						●	P175
引きよせの杖	●	●	●				P175
火ばしらの杖		●	●				P175
封印の杖		●					P175
ふきとばしの杖	●	●					P175
不幸の杖		●					P175
物知りの杖	●	●	●				P175
場所がえの杖	●	●					P175

巻物 21種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
炎上の巻物	●						P179
大部屋の巻物	●	●	●				P179
おはらいの巻物	●	●	●				P179
氷の巻物	●	●	●				P179
仕入れ直しの巻物		●					P179
識別の巻物	●						P179
すいだしの巻物		●	●				P179
聖域の巻物		●	●				P180
聖城の巻物	●						P180
地の恵みの巻物	●	●	●				P180
壺増大の巻物		●	●				P180
壺われずの巻物		●					P180
天の恵みの巻物	●	●	●				P180
白紙の巻物		●					P180
バクスイの巻物	●	●	●				P180
バクハの巻物	●	●					P181
分身の巻物	●						P181
水がれの巻物	●	●	●				P181
メッキの巻物	●	●					P181
持ちかえりの巻物	●						P181
ワナけしの巻物	●	●					P181

草 20種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
胃拡張の種	●	●	●				P183
胃縮小の種	●						P183
命の草		●	●				P183
弟切草	●						P183
火炎草	●	●					P183
くねくね草	●	●					P184
しあわせ草		●	●				P184
すばやさ草	●	●	●				P184
高とび草	●	●	●				P184
ちからの草	●	●	●				P184
天使の種			●				P184
毒消し草	●	●	●				P184
毒草	●	●	●				P184
ドラゴン草	●	●	●				P185
話の種	●	●					P185
不幸の種	●	●					P185
復活の草		●	●				P185
めぐすり草	●	●					P185
よくきき草	●	●	●				P185
薬草	●	●					P185

腕輪 6種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
遠投の腕輪		●	●				P177
たれ流しの腕輪		●					P177
ちからの腕輪		●	●				P177
とうしの腕輪		●	●				P177
パコレプキンの腕輪		●					P178
まじしおの腕輪		●	●				P178

壺 6種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
合成の壺		●	●				P182
識別の壺	●	●	●				P182
弱化の壺		●					P182
手封じの壺	●	●					P182
へんげの壺		●	●				P183
水がめ	●	●	●				P183

食料 2種類

アイテム名	床	変	ビ	店	行	モ	ページ
おにぎり	●	●					P185
大きなおにぎり	●						P185

階層別攻略法―浅階層 1～19F

「あかずの間」では、序盤から強いモンスターが次々と現れるため、ここをしのげるかが攻略のポイントになる。持ち込んだアイテムを駆使し、とにかくシレンのレベルアップを。

1～4F　とにかくモンスターを倒してレベルUPを

開始直後は、とにかく敵を倒してレベルアップしなければ話にならない。しかし、シレンがレベル２になるまでは、なるべく戦闘を仲間に任せたほうがいい。矢、大砲の弾、杖などを使い、できるだけ隣接せずに戦うのもいいぞ。

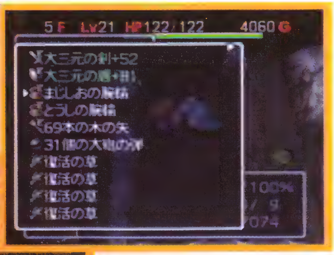
序盤に登場する強敵は、１Ｆの毒サソリとかんにんぶくろ、２Ｆのケンゴウあたり。特に注意が必要なのがかんにんぶくろで、倒しにくい上にＨＰがある一定数値まで減ると自爆する。これに巻き込まれるとＨＰが激減するため、序盤は致命傷になりやすい。トドメを刺せる強さになるまで、赤くなったら無視するようにしたい。

これら強敵に気を付けながら慎重に戦えば、３Ｆに降りるまでにレベルは７～８ぐらいになるので、後の戦いはかなり楽になるだろう。

←序盤の戦闘は仲間に任せ、とにかく安全にシレンのレベルを上げよう。ＨＰが低い時には危険を避けるように。

➡もっとも戦闘が厳しいのは１Ｆ。いくら鍛え上げた武器・盾があるとはいえ、最初からこんな強敵達と戦うのは、やはりキツイのだ。

5～9F　一撃で倒せ！



➡しおいやん系の対策として、「まじしおの腕輪」１つぐらいは持ち込むのも悪くない。このちからダウンの特殊攻撃は、ボディブローのようにジワジワ効いてくるぞ。

←オヤジ戦車、パコレプキン、馬武者、大将どんなど、強敵が序盤から続出する。レベルさえ上げてしまえば、装備が充実しているので、苦戦することはないのだが……。

ある程度レベルが上がり、多少安心して戦えるようになったところで、再び出現するモンスターの強さがランクアップする。１フロアごとに敵が変わるので、常に慎重に進もう。

特にこのあたりから、ちからを下げるまじしおいやん、レベルを下げるくねくねハニー、武器をサビさせるケロケロぼうずなど、やっかいな特殊能力を持つモンスターが大挙して出現する。とはいえ、シレンを十分にレベルアップさせていれば、どの敵も一撃で倒せるはず。もし、倒せない場合には、レベルが不十分なので経験値を稼いでおきたい。

10~12F 出現モンスターがワンランクアップ

➡盾が「山」「爆」のついた「象牙の盾」なら、特殊攻撃は怖くない。じっくりとここで経験値を稼いでおこう。

ここで再び出現する敵の強さが、ワンランクアップする。他のダンジョンなら＋５～10Ｆほど先に出現するモンスターが、すでに登場し始める。とはいえ、ちゃんと鍛えた盾があれば、致命的な特殊能力に関しては無効化できるので、ここの攻略はそれほど厳しくない。

ただし、ストーンゴーレム、タイガーウホホ、ウルロイド、チェインヘッドなど、単純な攻撃力や守備力の高いモンスターは多い。そのため、シレンのレベルはなおさら重要になるぞ。

13~16F 特殊攻撃もより強力になっていく

武器・盾をはじき飛ばすイアイ、吹き飛ばした上にマヒさせる岩獣ガガン、落ちているアイテムを投げてくるひまガッパなど、やっかいな特殊攻撃を持つモンスターが多くなる。特にギタンが落ちていることが多いここでは、ひまガッパの存在は無視できない。また、イアイの特殊攻撃で装備を失わぬよう、常に後ろにアスカを連れ歩こう。盾に「ト」の印がない場合には、ギャンドラーの壺回数を減らす攻撃はかなりのダメージとなる。もし、この印が付いていないなら、ギャンドラーとは隣接しないように戦おう。

➡装備をはじき飛ばされた時、その方向にアスカがいれば、その装備をキャッチする。その後、別な装備を投げ与えれば、はじき飛ばされた装備を安全に回収できるぞ。

⬅持ち込んだ「ほぞんの壺」の回数を減らされると、今後の冒険にも差し支える。「ト」の印が盾に合成されていれば、この特殊攻撃を防ぐことができる。

17~19F スカイドラゴンに注意！！

⬆通路におびき寄せれば、ただ力が強いだけのモンスターと同じ。鍛え上げた装備なら互角以上に戦える。

ここで出現するのが、部屋内をホーミングする炎を吐くスカイドラゴン。最強の竜、アークドラゴンほどではないが、うかつに接近すると大ダメージを受けるはめになるのは間違いない。

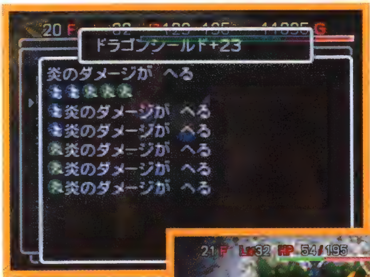
このスカイドラゴンだけを相手にするなら、通路へとおびき寄せればいいのでなんとかなる。また持ち込んだ「ねだやしの巻物」（または「白紙の巻物」に「ねだやし」と書き込む）に余裕があれば、これを投げておくと楽になる。

しかし、経験値を稼ぎたい、ドラゴンと鍛え上げた装備で戦いたいという考え方もある。アイテムを持ち込めるここなら、それも不可能じゃないぞ。

階層別攻略法―中階以降 20～99F

序盤さえしのいでしまえば、「あかずの間」も他のダンジョンとたいして変わらない。すでに十分にレベルアップしてあれば、アークドラゴン以外たいした敵はいないのだ。

20～29F 早くも出現するアークドラゴン



←「火」や「竜」の印を多数合成した対ドラゴン用の盾。これをサブの盾として持ち込めば、倒せない敵じゃない。

→他のモンスターも無視できない強さ。特にプチフェニックスの回復は、突然ワープしてくるので、予測できない。かなりやっかいなのだ。

20Fという浅いフロアから出現するアークドラゴン。この最強のモンスターさえ何とかできれば、もう「あかずの間」はクリアしたも同然……とまではいかないが、かなり楽になる。

アークドラゴンの対策としては、やはり持ち込んだねだやしの巻物で出現させないのがベスト。しかし、アークドラゴンは35Fまでしか出現しないので、対ドラゴン用盾を持ち込めば、直接戦うことも可能。あえて、経験値を稼いだり、鍛えた装備で戦うことを望むなら、勝負してもいい。

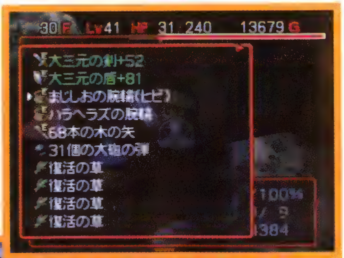
このフロアからは、他のモンスターのHPを回復するプチフェニックス、「大砲の弾」による2回攻撃のイッテツ戦車、壁をすり抜けるパコレプキングなど、他にも強敵が続出する。仮にアークドラゴンを消しても油断はできないぞ。

30～44F 子供探しを忘れずに

ちからの最大値を下げるしおかんべん、最大満腹度を下げるハラベルト、装備をはじき飛ばすシハン、落ちているアイテムを投げつけてくるいやすぎガッパなど、盾の印では防げない特殊攻撃を仕掛けてくる強敵が次々と出現してくる。

さらに、乱れ馬王、ガムルドラゴン、岩獣ドガガーン、デブートンなど、攻撃力・守備力が高いモンスターが同時に出現し始めるので、ここでの戦いはかなり厳しいものになるだろう。

この30Fでも、ダンジョンに迷い込んだ子供を捜さなければならない。ここでは経験値稼ぎをしながら、じっくりとフロアを探索していこう。確かに敵は強いが、装備が充実しているため、シレンのレベルさえ上げてしまえば、倒すのは難しくないはずだ。



→「まじしおの腕輪」、「ハラヘラズの腕輪」などを持ち込んでいれば、攻略も楽勝。気を付けるのはシハンのみ。

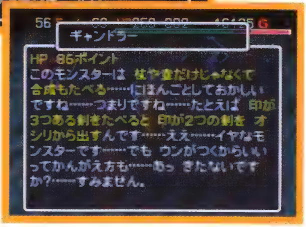
←レベルアップしていなければ、仮に装備が充実していても危ない。

45~77F ラストまで出現するモンスター群

強いモンスターが前倒しで序盤から出現するため、あかずの間の後半はずっと同じモンスターが出現する。終盤に出現するモンスターで手強いのは、壁をすり抜けて接近し、３回行動・３回攻撃するダイレップウ。この敵は攻撃力も高いので、うかつに取り囲まれると、レベルアップしたシレンでも危ない。

他にも、直線上３マスまで攻撃してくるギガヘッドや、攻撃を受けるとマヒしてしまうしびれサソリなども油断できない。盾に「ト」の印を合成していない場合には、ギャンドラーの特殊攻撃は致命的。これにより盾の印を消されると、いきなり大ピンチになるぞ。ここでは催眠術を使うハイパーゲイズや、ＨＰを１／４にする「クオーターの杖」を振るパオパ王ーンなどが出現する。こんなところで、盾につけた「山」の印が消えたら、脱出するしかないだろう。

←ダイレップウは早いので、フロアを降りた途端、取り囲まれる危険も。フルHPにして階段を降りよう。



→ギャンドラーの能力は「ト」の印で防げる。鍛えた盾を守るためにも、確実に合成してから、あかずの間に挑むようにしたい。

78~99F 最後に出現するミノタウロス系

→よほど運が悪くないと、こんなに深くまでくる危険を冒す必要はない。

ダンジョン内で救出しなければならない子供は、最も深い場所で60Ｆ～99Ｆ。黄金の間に行くにしても70Ｆあたりまで潜れば出現する。そのため、運が悪くなければあかずの間でこんなに深いフロアまで潜る必要はないのだ。

この最深部で新たに登場するのは、ミノタウロスとメガタウロスの２種類。倒すと「ミノタウロスの斧」というレアアイテムを出すので、これを持っていないならここまで進んでもいい。

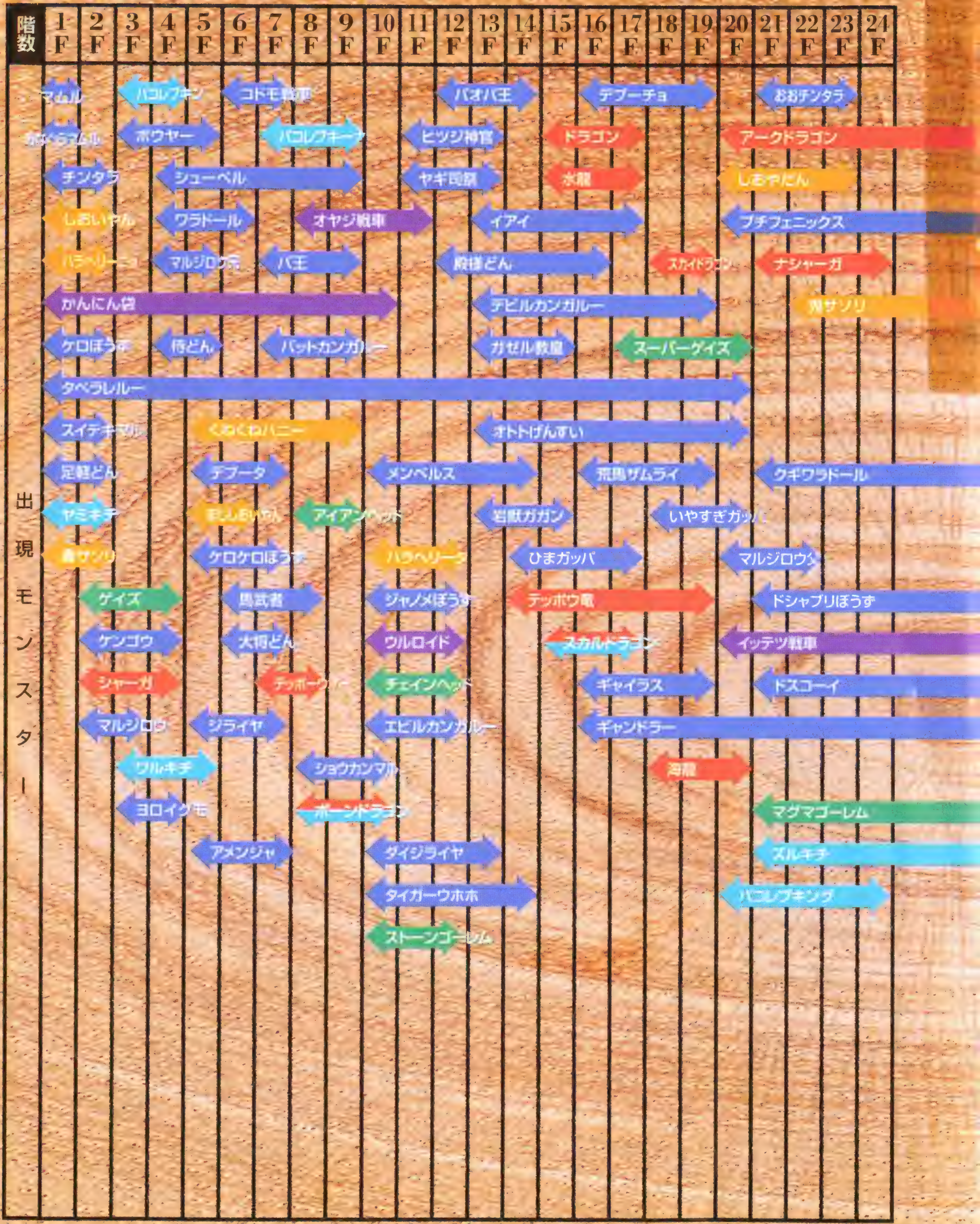
なお、99Ｆ以降はループになっており、ここには「持ちかえりの巻物」が確実に落ちているのだ。

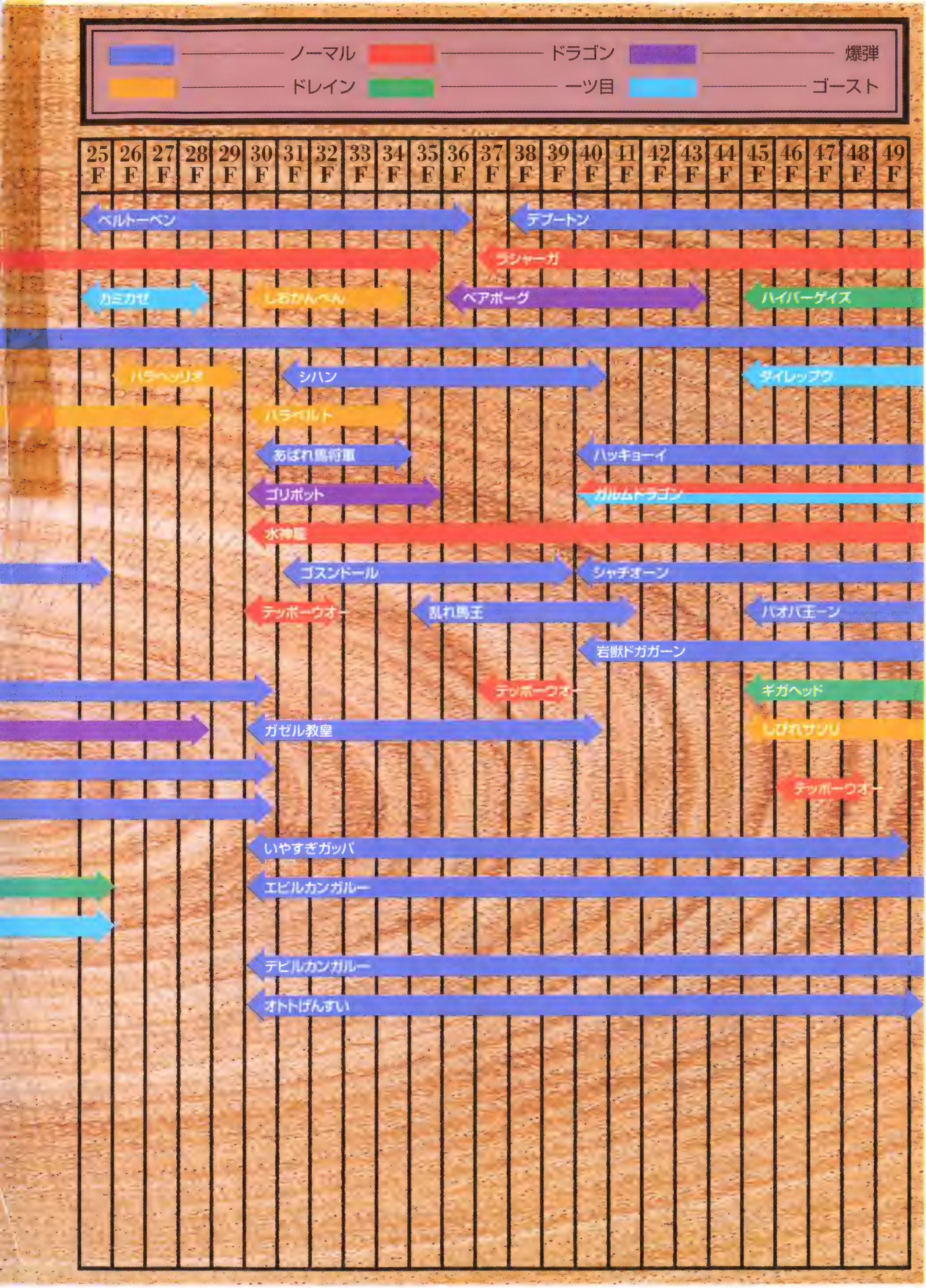
攻略テクニック　あかずの間に隠された黄金の間

この「あかずの間」には、6～10Ｆと70～80Ｆに黄金階段が出現する可能性がある。どちらにも、ここでしか手に入らないレアなアイテムが隠されているので、「あかずの間」に挑む際には、「大部屋の巻物」をいくつか持ち込んでおきたい。これらのアイテムは、合成すれば攻略の役に立つ武器や盾なのだ。なお、それぞれの「黄金の間」に関する詳しい情報は、151ページと152ページを参照して欲しい。

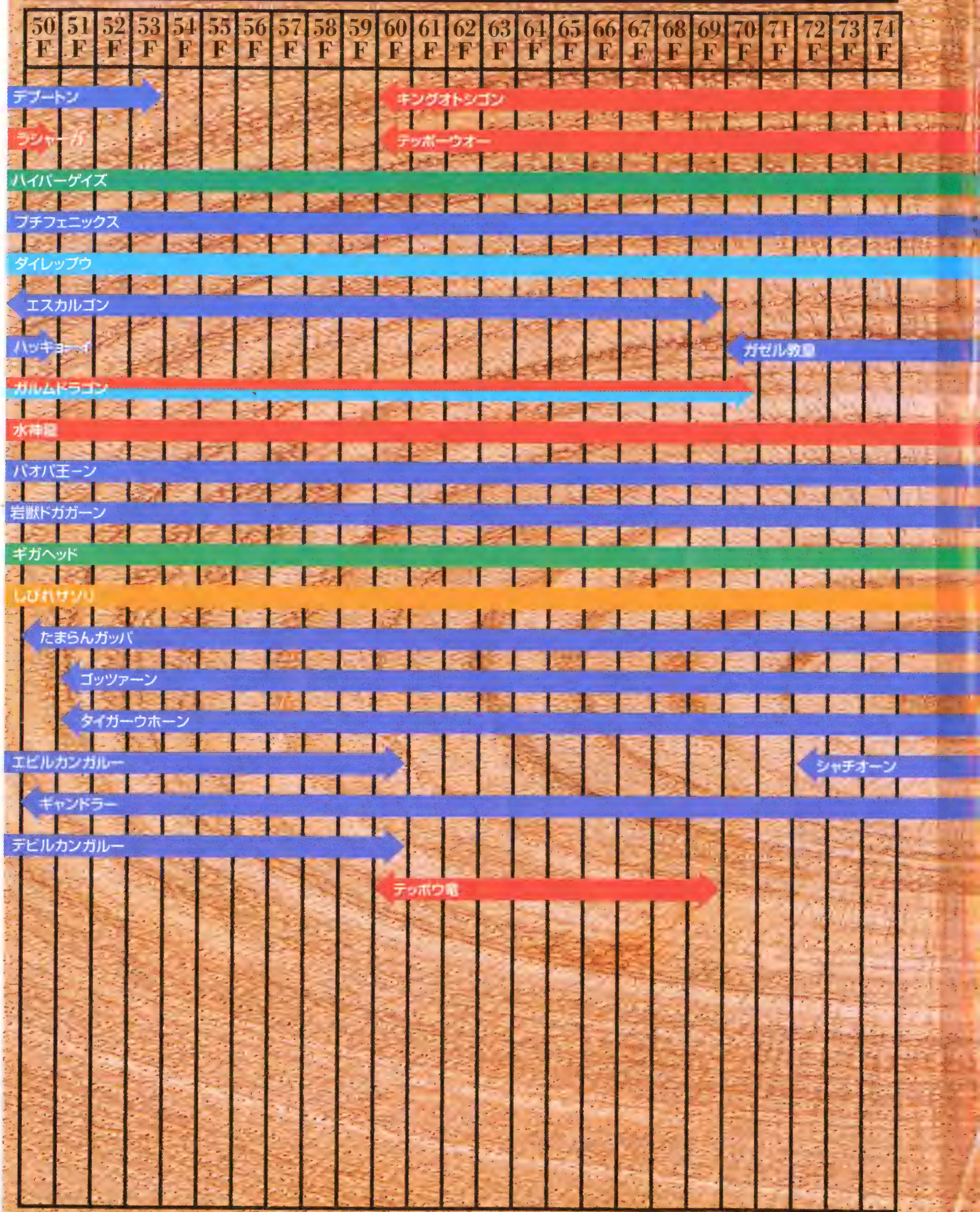
←「大部屋の巻物」で黄金階段を見つけ出し、「黄金の間」へと進んで、装備の充実と装備品かけの完成を目指そう。

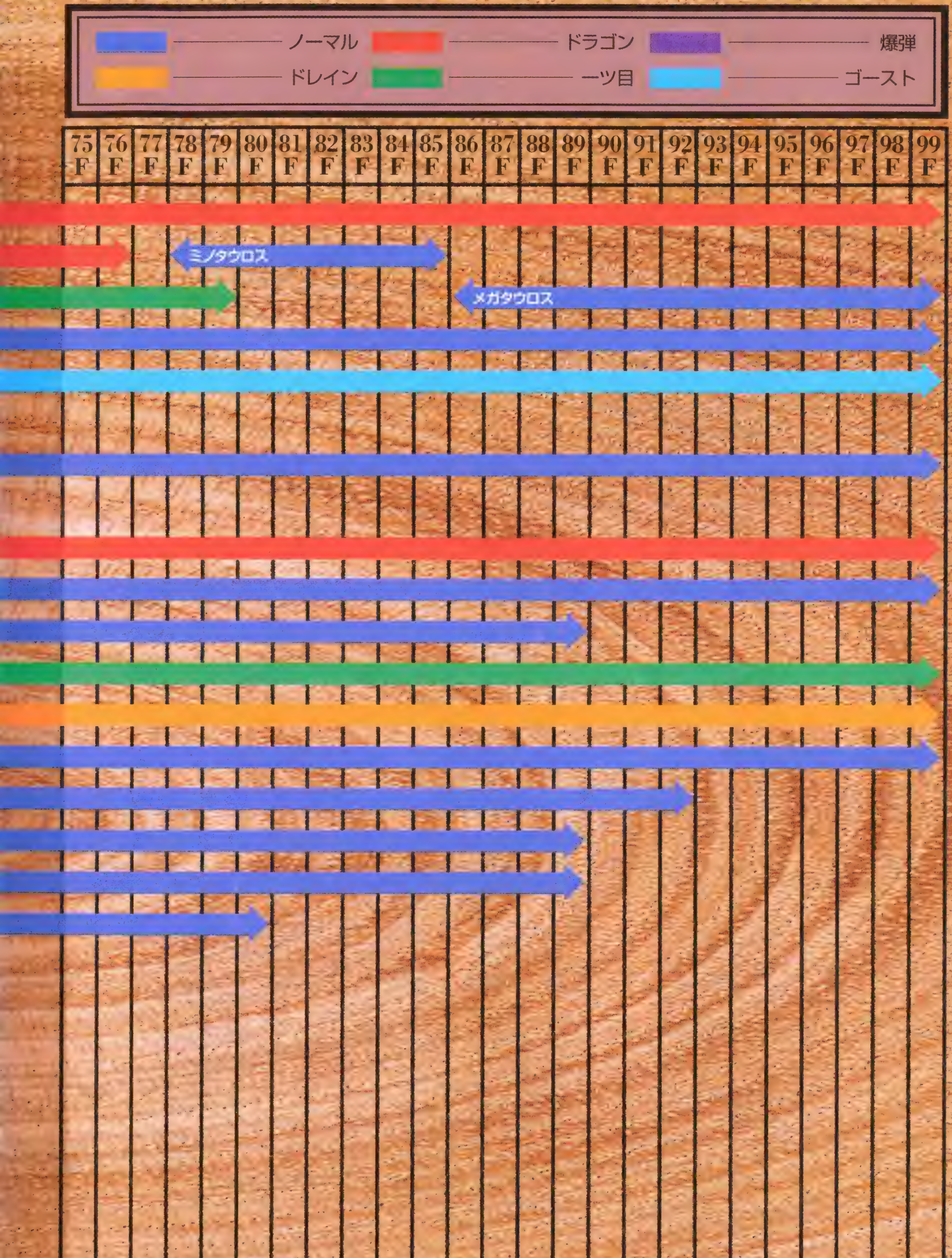
あかずの間 モンスター出現テーブル




ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
25F
26F
27F
28F
29F
30F
31F
32F
33F
34F
35F
36F
37F
38F
39F
40F
41F
42F
43F
44F
45F
46F
47F
48F
49F
ベルトーベン
デブートン
ラシャーガ
カミカゼ
しおかんぺん
ベアボーグ
ハイパーゲイズ
ハラヘッリオ
シハン
ダイレップウ
ハラベルト
あばれ馬将軍
ハッキョーイ
ゴリボット
カルムドラゴン
水神龍
ゴスンドール
シャチオーン
テッポーウオー
乱れ馬王
バオバ王ーン
岩獣ドガガーン
テッポーウオー
ギガヘッド
ガゼル教皇
しびれサソリ
テッポーウオー
いやすぎガッパ
エビルカンガルー
デビルカンガルー
オトトげんすい

あかずの間 モンスター出現テーブル





ノーマル
ドラゴン
爆弾
ドレイン
一ツ目
ゴースト
75F 76F 77F 78F 79F 80F 81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F 99F
ミノタウロス
メガタウロス

これぞ本懐？

漢(おとこ)の散り際!! その壱

「ひ、ひどい……」「む、むごい……」そんな倒れ方をしたときほど人に話したくなる、というのも不思議のダンジョンシリーズの、まさに不思議な魅力のひとつ、だよね！

え、なんでオレがドロボウ？

チクショー、あの岩獣ドガガーンのヤツめ！　オレは店でちゃんと買い物するつもりだったんだよ。そこにアイツが現れて、いきなりオレを店の外に飛ばしやがったんだよ。その瞬間、オレはドロボウさ。

これってえん罪ってヤツじゃねえのかよ。くそう、訴えてやる。どうして、ダンジョンの中には店があるのに裁判所はないんだよ！

⬅岩獣ドガガーンのいる階で買い物するときは、まず店にいないことを確認しよう。

昨日の敵は、今日の友、のハズが……

モンスターを仲間にできるようになったときから、オレの目的はあの女王グモだった。

そして見事に神社の隠し穴の60Fでヤツをゲット！　最初から出しておけば、120回も成長してくれるからあとは楽勝……のハズが、ゲイズの存在を忘れていた。ヤツに混乱させられた女王グモは、今度は最強の敵となってオレの前に立ちはだかったのだった。

⬅ゲイズ系のいるフロアをチェックしておけば、こんな悲劇は起こらない！

第九章

黄金の間

特別なアイテムを入手できる特別なダンジョン！

黄金の間

幻の黄金階段を見つけ出した者だけがたどり着ける「黄金の間」。この隠された特別なダンジョンには、他の場所では手に入らない特別なアイテムが目白押し。どれも冒険の手助けになるものばかりなので、がんばって黄金階段を探し出そう。

最大フロア数	5
持ち込めるアイテム数	−
連れていける仲間	−

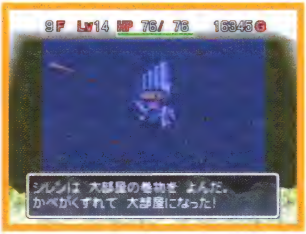
アイテムの出現と識別状態

剣	盾	腕	矢	食	草	巻	杖	壺	材
●	●	△	×	×	×	○	△	△	×

●…すべて識別　…一部識別　△…未識別　×…未登場
石と弾は矢に含まれます。

出現条件	黄金階段を降りる（昇る）
出現場所	各ダンジョンの特定フロア

「黄金の間」へと続く黄金階段は、特定のダンジョンに一定の確率で出現する。しかし、黄金階段は壁の中に現れるので、壁を崩さなければ発見できない。そのため、なんらかの壁を崩す手段が必要となるのだが……。



⬅すべての壁を崩す「大部屋の巻物」で探すのが基本。「つるはし」や「トンネルの杖」で見つけ出すのは難しいだろう。

見た目も特別な「黄金の間」

⬅金ピカな古代宮殿のイメージで、他のダンジョンに比べて高級感が漂う。落ちているアイテムも、他とはワンランク違うレアなものばかりだ。

➡「大部屋の巻物」は効果がない。歩き回って出口を探し出そう。

通常のダンジョンから分岐して進む特別なルート、それが「黄金の間」だ。ここは古代宮殿のような荘厳な外見で、いくつかのパターンからマップが決まる固定タイプのダンジョンになっている。

この「黄金の間」における最大の特徴は、レアなアイテムが大量に出現すること。これらの中には冒険の手助けとなるものも多く、「黄金の間」に進むのと進まないのでは、その後の攻略まで変化するほど影響がある。さらに、「黄金の間」でしか手に入らないレアな武器や盾もあり、倉庫の装備品かけを完成させるには、1度は行かなければならないのだ。

ただし、それだけに「黄金の間」へとつながる黄金階段を見つけるのは大変。しかし、見つけた後の見返りも大きいので、出現の条件を満たしたフロアでは、大部屋の巻物を惜しまずにドンドン使っていこう。

特定のフロアで隠されて出現する階段

←出現条件を満たしたフロアを調べたが、壁に隠れている黄金階段は見つかっていない。ここで大部屋の巻物を使い、フロアの壁を崩すと……。

➡この通り、今までマップ上になかった黄色い階段のマークが出現。これが、黄金の間へと続く黄金階段だ。

「黄金の間」へと続く黄金階段は出現条件を満たしたフロアの壁の中に出現するそのため、「つるはし」、「トンネルの杖」、「大砲の弾」などで、壁を崩さなければ見つけ出すことはできない。

とはいえ、どこにあるかわからない黄金階段を、勘だけを頼りに探し出すのはまず不可能。すべての壁が崩れる「大部屋の巻物」を使って、確実に探し出すようにしよう。

ただし、「黄金の間」には出現確率があり、条件を満たしていても必ず出現するとは限らないことを忘れずに。

モンスターはワンランク強くなる

特別な分岐ルートである「黄金の間」では、本来のルートに比べて、強力なモンスターが出現することが多い。それまでに十分レベルを上げたり、装備を充実させないと、せっかくの「黄金の間」で倒れるハメになるので注意しよう。

特に浅いフロアに黄金階段が出現した場合、シレンとモンスターのレベル差が大きくなり、攻略はより難しくなる。だが、これらの強いモンスターを倒せば、それなりのレベルアップも可能。ここでレベルを上げておけば、この後の攻略がしばらく楽になる。

←浅いフロアで「黄金の間」へと進むと、モンスターとの戦いは厳しい。

いいアイテムが大量に出現

←出現するアイテムが限られているので、識別も簡単なのがうれしい。しかも、落ちているアイテムにも、こんなにいいものが。

➡ビックリの壺を割ってレアなアイテムのゲットを目指せ。爆発やモンスター出現程度のリスクなら差し引きはお得だ。

「黄金の間」に進む最大のメリットは、レアなアイテムが手に入ることだ。ここには普通に落ちているアイテムでも珍しいものが多い。中には「ドラゴンキラー」や「ドラゴンシールド」のように、ここでしか手に入らないものまであるのだ。しかも、「黄金の間」には不思議な力が働いており、「へんげの壺」を使ったり、「ビックリの壺」を割ったりすると、さらに超レアな武器や盾が出現することまであるぞ。幸い「ビックリの壺」は、ここでたくさん拾えるので、片っ端から割っていこう。

基礎講座

黄金の間攻略の手引き

珍しいアイテムが入手しやすい「黄金の間」は、攻略の手助けとなるボーナスルート。ここで紹介する5つの特徴を踏まえつつ、確実にレアアイテムをゲットして、さらに続く冒険に役立てよう。

壱 特定のフロアで黄金階段を探せ

➡全体マップで黄色い階段として表示される黄金階段。これを探そう。

特定ダンジョンの特定フロア間に出現する黄金階段。この階段の先にある「黄金の間」は、「シュテン山道【上級】」に1つ、「鬼ヶ島」に1つ、「中腹の井戸」に1つ、「あかずの間」に2つ、「最果てへの道」に3つ、合計で8つ隠されている。黄金階段が出現する可能性がある場所については、下の表にまとめておくので、このフロアにいる時にはがんばって探してみよう。また、それぞれの「黄金の間」に関する詳細情報については、148ページからの個別攻略を参照してほしい。

⬅シュテン山道にも黄金の間は隠されている。ここで装備を充実させて鬼ヶ島へと挑もう。

➡特に「最果ての道(浅)」では、この黄金の間に進むかどうかで、その後の攻略が変わるほど重要だ。

黄金階段のあるフロア

シュテン山道【上級】	3~6F
鬼ケ島	8~15F
中腹の井戸	50~55F
あかずの間(浅)	6~10F
あかずの間(深)	70~80F
最果てへの道(浅)	6~10F
最果てへの道(中)	24~29F
最果てへの道(深)	90~95F

弐 強敵にそなえてレベルアップを

⬅ちょっと強いモンスターが多い。十分にレベルアップさせて挑もう。

「黄金の間」に出現するモンスターたちは、通常のルートで出現するものより強敵が多い。強力な装備を持ち込めるダンジョンなら問題ないが、「最果てへの道」では影響が非常に大きい。対策として確実なのは、シレンのレベルを十分に上げておくことぐらいしかないだろう。

「中腹の井戸」も同様にアイテムを持ち込めないが、ここに関しては出現する50Fまで降りること自体が至難の業。多少のモンスターのランクアップ程度は気にもならないハズだ。

参 出現アイテムはかなり限られる

「黄金の間」では、それまで攻略してきた通常のダンジョンに比べ、出現するアイテムはかなり限られている。特に、腕輪、壺、巻物などは、それぞれについて数種類しか出現しないので、すぐ識別することが可能になっている。

また、草や食料など出現しないものも多く、同じアイテムが複数手に入る可能性は高い。さらにマイナス効果のアイテムはほとんどないので、巻物などは識別するためだけに使っても惜しくはない。

←容量0の壺は、間違いなく「ビックリの壺。」他のアイテム、黄金の間では出現するものが限られているので、識別はカンタン。

➡装備は種類が判っているので問題ない。しかも、通常のルートより強力なものが手に入ることも多いのだ。

四 ラストの宝箱には超レアなアイテムが

←なにが出るか楽しみな宝箱。これをあけたら、後は出口へ進むだけ。

「黄金の間」は3～5フロアで構成されており、最下層のフロアには、元のルートへと戻るための出口と宝箱が1つある。この宝箱には、通常のフロアには滅多に落ちていない、超レアなアイテムが入っているのだ。ただし、中には珍しいだけで、さほど冒険の役に立たないものもある。期待しすぎてガッカリしないように。

なお、この最下層にはモンスターも出現せず、ワナや土偶なども一切ない。そのため、ここでは落ち着いてアイテムを回収できる。

五 元のダンジョンに戻るフロアは固定

←黄金の間から戻るフロアは固定。普通はあまり関係ないが……。

それぞれの「黄金の間」から、元のダンジョンへと戻る場合には、そのフロアは黄金階段を見つけた階数とは関係なく固定になっている。基本的には、それぞれの黄金階段が出現する可能性のある、最深フロアの次のフロアへと戻る。

ただし、最初に挑んだときにイベントのある鬼ヶ島のみ、より深いフロアから浅いフロアへと戻ることがある。そのため、理論上は1度の冒険で何度でも同じ「黄金の間」に挑める。実際には出現確率があるため、かなり難しいが……。

黄金の間1 シュテン山道 ……………………[上級]

鬼ヶ島に挑む前に出現する唯一の「黄金の間」。武器や盾を強化するのに最適な構成になっているので、ここで装備を強化して「鬼ヶ島」攻略をスムーズに進められるようにしよう。

出現フロア数	3~6F
戻りフロア数	7F
出現する確率	30%

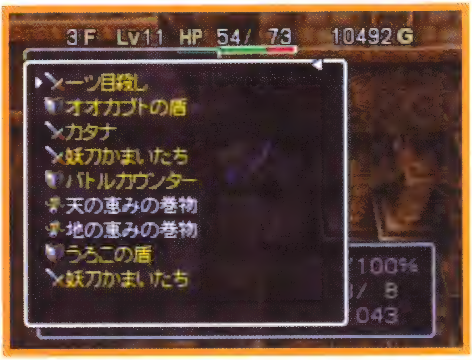
剣・盾の強化に最適な黄金の間

「妖刀かまいたち」、「成仏のカマ」、「ドレインバスター」、「一ツ目殺し」などの武器。「皮の盾」、「バトルカウンター」、「地雷ナバリの盾」、「うろこの盾」などの優秀な盾が出現する。さらに、合成の壺が多数落ちているだけではなく、マゼルンまで出現する。まさに、合成によって強力な武器・盾を生み出すのに最適な場所なのだ。

さらに、ここでは「天の恵みの巻物」、「地の恵みの巻物」まで出現するため、より一層装備を強化しやすい。すべてのアイテムが識別されているのも使いやすくていい。

杖、矢、食料などは一切出現せず、腕輪も「百発百中の腕輪」のみが出現。これらの種類が少ない分、「合成の壺」や「天の（地の）恵みの巻物」の落ちている確率がアップしている。

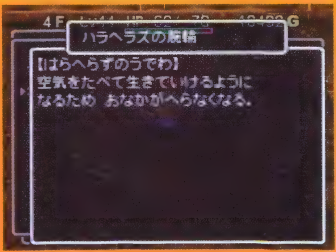
ここは、非常に浅いフロアから挑める可能性があるため、敵モンスターとの力の差が大きい場合も多い。しかし、強力なアイテムが持ち込める「シュテン山」から進んでくるため、さほど攻略で手こずることはないハズ。とはいえ、「黄金の間」に挑む前には十分にレベルアップし、不慮の事故で倒されるのを避けよう。



↑多数出現する装備を合成し、あらゆる状況に対応できるようにしたい。←さらに巻物で強化していけば、みるみる装備が強くなるぞ。

出現アイテム ラストの宝箱に隠された強力アイテム

この「黄金の間」のラストにある宝箱からは、「におぎりへんげの剣」、「ガマラのムチ」、「ハラヘラズの腕輪」などの超レアな強力アイテムが手に入る。どのアイテムも、ここ以外では入手不可能なうえ、冒険の手助けとなるものばかり。特に2種類の武器は、メインで使う武器に合成しておけば、おにぎりやギタンを拾える確率が上がり、冒険が楽になる。この「黄金の間」では「合成の壺」が多数拾えるので、簡単に合成できるはずだ。



←「ハラヘラズの腕輪」もうれしいアイテム。壊さないようにしよう。

黄金の間2 鬼ヶ島

合成ベースに最適な「象牙の剣」「象牙の盾」が拾える「黄金の間」。他にも炎のダメージを軽減する「ドラゴンシールド」や、多彩で強力な杖の数々が出現。これらが手に入れば、対オヤブン戦が楽に。

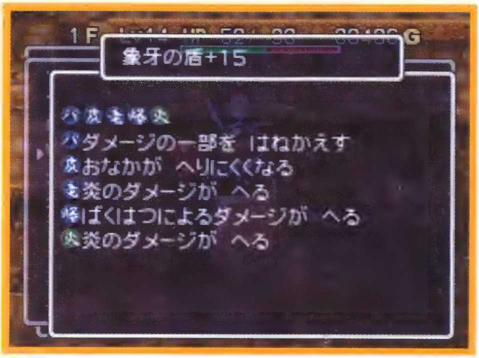
出現フロア数	8~15F
戻りフロア数	11F
出現する確率	20%

合成の壺を持ち込み、装備の強化を

出現フロアの間隔が広いため、浅い階で黄金階段が出現した場合には、この「黄金の間」のモンスターはかなり手強い。とはいえ、この鬼ヶ島に挑む際には、育て上げた装備や強力なアイテムを持ち込んでいるハズ。この「黄金の間」へと進むまでの冒険で、あせらずにレベルアップしながら攻略していれば問題はないだろう。

また、合成のベースにすれば、サビない上に基本攻撃力（守備力）の高い「象牙の剣（盾）」。オヤブンやドラゴンの炎からのダメージを軽減してくれる「ドラゴンシールド」などが出現する。これらの能力を合成すれば、対オヤブン戦もかなり楽になるので、「鬼ヶ島」に挑む際には、「合成の壺」を１つは持ち込んでおこう。「天の恵みの巻物」、「地の恵みの巻物」が拾えるので、装備の強化はしやすい。

ここで拾えることが多い「ビックリの壺」は、見つけたらすべて壁にぶつけて割ろう。中からモンスターが大挙して現れたり、爆発したりもするが、運が良ければ強力なレアアイテムをゲットできるからだ。仮にモンスターが出現しても、倒してレベルアップできるので損はない。



↑「象牙の剣」や「象牙の盾」をベースに、より強力な装備を合成していこう。

←使い方は難しいが、壁の中を移動できる「パコレプキンの腕輪」も拾える。

出現アイテム 多数の杖が出現する「黄金の間」

この「黄金の間」で最も多彩に出現するのが杖。特に冒険の手助けとなるのは、「草受けの杖」と「のりうつりの杖」だろう。「草受けの杖」に「しあわせ草」、「天使の種」、「ちからの草」などを入れて振れば、レベルやちからを格段に上昇させることができる。また「のりうつりの杖」を使えば窮地からの脱出もしやすい。さらに、マルジロウ系にのりうつって体当たりをすれば、敵モンスターから大量のアイテムを手に入れることができる。

←杖を使ってレベルアップすれば、ラストのオヤブンにも楽勝だ。

黄金の間3 中腹の井戸

最終フロアにある宝箱からのみ入手できる「カラクロイドの盾」。この超レアアイテムを手に入れるために挑むのが、「中腹の井戸」にある「黄金の間」。ただし、たどり着くのはかなり厳しいぞ。

出現フロア数	50~55F
戻りフロア数	56F
出現する確率	100%

めったにたどり着けない幻の黄金の間

アイテムを一切持ち込めず、さらに武器は「つるはし」のみで、盾は出ないという過酷な条件で攻略する「中腹の井戸」。10Fに落ちている「ワナ師の腕輪」を手に入れればクリアとなるこのダンジョンで、50Fまで潜るのは非常に大変。

特に本来の目的フロアである10F以降では、空を飛ぶモンスターが全フロアに出現する。地雷や「バクハの巻物」などを使って倒すか、落とし穴でドンドン下の階へ降りていこう。

「中腹の井戸」にある黄金の間は、50~55Fの間なら、100%の確率で出現する。なので50Fまで降りたら、すかさず「大部屋の巻物」を使って、黄金階段を探し出そう。

他の「黄金の間」と違い、ここではアイテムが一切出現せず、落ちているのはギタンのみ。しかも、ここにはあまりワナがないため、十分な数のワナを持たずに挑むと、最深フロアまでたどり着くのはかなり難しいだろう。

よって、一番有効な攻撃方法はギタン投げなのだ。これなら空を飛んでいるモンスターも関係ないから、ガンガン投げまくろう。

⬆神経を使う「中腹の井戸」。これを50Fまで降りるのは至難の業だ。⬅アイテムも出ず、ワナも少ないため黄金の間にたどり着いても苦しい。

出現アイテム アイテムは「カラクロイドの盾」のみ

この「中腹の井戸」にある「黄金の間」には、ギタン以外のアイテムが出現しない。ここで手に入るのは、宝箱に入っている「カラクロイドの盾」のみ。この盾は、装備するとワナに引っかからなくなるというすぐれモノ。「あかずの間」にチャレンジするなら、合成させておきたい逸品だ。ただし、「あかずの間」をクリアするより、この「中腹の井戸」50Fにある「黄金の間」にたどり着くほうが、難しいかもしれない……。

⬅装備品かけを完成させるにも必要。取り戻せないのがつらい。

黄金の間4 あかずの間 ……………… [浅]

ここの目玉は、他では手に入らない「必中の剣」と「ガマラの盾」の2種類。合成すれば多少冒険の役に立つが、どちらかといえば装備品かけを完成させるために挑むことになるだろう。

出現フロア数	6~10F
戻りフロア数	11F
出現する確率	30%

「大部屋の巻物」で確実に見つけよう

「あかずの間」の比較的浅い階から進める可能性がある「黄金の間」。出現するモンスターもかなり強いが、もともと敵のランクが高い「あかずの間」に挑む装備が整っているはずなので、攻略はさほど難しくはないだろう。とはいえ、不慮の事故で倒されたりしないよう、十分にレベルアップさせることを忘れずに。

この「黄金の間」では、直接冒険の手助けとなるアイテムは拾えない。しかし、ここ以外で手に入れるのが難しい、「必中の剣」と「ガマラの盾」が出現するので、できれば「黄金の間」には進んでおきたい。そこで、「あかずの間」に挑む際には、この「黄金の間」を探しやすいように、「最果てへの道」や「鬼ケ島」で手に入る「大部屋の巻物」を持ち込むようにしよう。

ここで出現するアイテムは、下で説明している6種類のみ。巻物は「天の恵みの巻物」と「地の恵みの巻物」だけなので、拾ったら片っ端から使ったほうがいい。腕輪に関しても、両方ともマイナス効果はないので、呪われることを恐れずにドンドン装備して構わない。

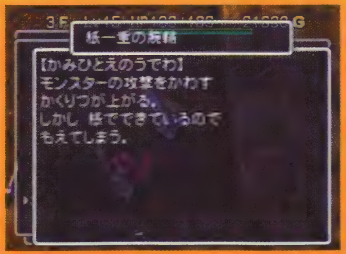
⬆どんなモンスターが来ても恐くないように装備を充実させておこう。

⬅一方の腕輪だけ識別すれば、自ずからもう片方の腕輪が決まる。

出現アイテム アイテム出現は限られている

ここに落ちているアイテムは、「必中の剣」、「ガマラの盾」、「紙一重の腕輪」、「うけながしの腕輪」、「天の恵みの巻物」、「地の恵みの巻物」の6種類。どれも役に立つが補助的なものが多く、「あかずの間」に挑む段階なら、あまり必要はない。

また、ラストの宝箱の中身は、そこそこ優秀な装備やアイテムが入っている。復活の草や天使の種が出ることもあり、こちらのほうは冒険に直接役に立つものが手に入ることも多い。



⬅攻撃をかわしやすくなる腕輪は、それなりにうれしいが……。

黄金の間5 あかずの間 ……………………………… [深]

ここでしか手に入らないレアな剣・盾を数多く拾える「黄金の間」。しかし、かなり深いフロアから出現するので、ここにたどり着くのは、幾度も「あかずの間」に挑んだ後となるだろう。

出現フロア数	70~80F
戻りフロア数	81F
出現する確率	30%

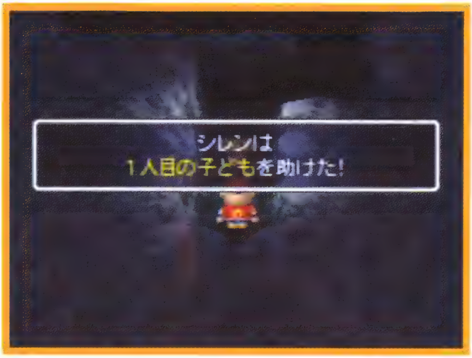
最も遠いあかずの間の深層へ

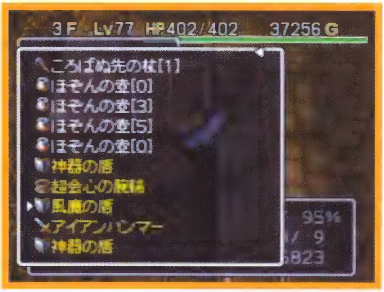
「あかずの間」では20F、30F、40F、50F、60F～99Fにそれぞれいる子供を助け出すのが目的。そのため、普通に攻略していると、5人の子供すべてを助け出した後でしか、この「黄金の間」までたどり着くことはできないようになっている。もちろん、助けるべき子供を無視して進めば別だが……。

クリアより深いフロアに黄金階段があるので、普通はここにたどり着くころには、「あかずの間」はクリアされているはず。ここで手に入れたレアな剣・盾は、装備品かけを完成させるのに使おう。

なお、ここで手に入るのは、「神器の剣」、「アイアンハンマー」、「神器の盾」、「風魔の盾」などの超レアな装備。ここでしか手に入らないので、すべて手に入れて持ち帰ろう。

ここの攻略自体は、出現モンスターが「あかずの間」70Fと大差ないので、ここまで来たプレイヤーなら、なんの問題もないはず。しかも、宝箱を開けた後は、「持ちかえりの巻物」で帰ってもいい。





⬆子供を助けるたびに地上に戻ってしまい、なかなか黄金の間まで行けない。
⬅手に入るのは、超レアな剣や盾。これで装備品かけを充実させよう。

出現アイテム ラストの宝箱にも超レアな盾が

落ちているアイテムばかりじゃなく、宝箱にも「身かわしの盾」、「はねかえしの盾」といった、ここでしか手に入らない超レアな盾が入っている。

この「黄金の間」にある宝箱の中身は、この2つの盾だけ。しかし、両方そろえるためには、最低2回は来なければならない。「あかずの間」70F以降出現するここに来るのは、仮に最強の武器・盾を持っていたとしても大変。このレアな盾を目指して、鍛えた装備を失わないように注意しよう。

⬅2つの盾のどちらかが入っている。どちらも優秀な印を持っているぞ。

黄金の間6 最果てへの道 ［浅］

対ドラゴン用の装備が手に入る、「最果てへの道」攻略には欠かせない「黄金の間」。ただし、アイテム持ち込みができない「最果てへの道」で、黄金階段を探し出す方法が最大の問題になるのだ。

出現フロア数	6~10F
戻りフロア数	11F
出現する確率	25%

「ドラゴンシールド」をゲットせよ

この「黄金の間」で拾える目玉アイテムは、「ドラゴンシールド」と「ドラゴンキラー」。特に、30Fという浅いフロアで、最強モンスターとの誉れ高いアークドラゴンが出現するため、この炎を軽減する「ドラゴンシールド」は、ほぼ必須となる装備なのだ。

他にも、強力な「象牙の剣」や、レベルアップしやすくなる「しあわせの盾」など、優秀な装備は多い。これらをうまく合成できれば、「最果てへの道」を攻略する手助けとなる。「黄金の間」をクリアして「最果てへの道」に戻ると、マゼルンが出現するようになるので、ここで一気に装備を強化できるようにしよう。

とはいえ、アイテムを一切持ち込めない「最果てへの道」では、黄金階段を探すのは難しい。運良く「大部屋の巻物」が手に入ればいいが、もし手に入らない場合は、ほぼ諦めるしかない。

また、仮に発見できた場合でも、そこに挑む前に十分なレベルアップが必要。出現するモンスターがワンランク強くなるため、このレベルアップを怠ると、せっかくの「黄金の間」で倒されるなんてはめになる。

↑確実に「ドラゴンシールド」をゲット。できれば複数手に入れておきたい。←運良く「大部屋の巻物」が拾えれば、見つけられる確率はアップするが……。

出現アイテム アイテムの識別をしておこう

出現する巻物は、「天の恵みの巻物」、地の恵みの巻物」、「識別の巻物」の3種類。使ったとき対象を指定する巻物は、「識別の巻物」となる。また、容量0の壺は「ビックリの壺」、それ以外は「ほぞんの壺」なので名前入力を忘れずに。

ラストの宝箱から手に入るアイテムは多彩だが、巻物の場合は「聖域の巻物」、草の場合には「復活の草」か「天使の種」だけが出現する。これを覚えておけば、アイテムをムダにしないで済む。

←すべてが未識別の「最果てへの道」で、識別ができれば楽になる。

黄金の間7 最果てへの道 ……………… [中]

「黄金の間6」とほぼ同様の「黄金の間」。ここで「ドラゴンシールド」をゲットしないと、この先に出現するアークドラゴンと戦うすべがなくなる。なんとしても、ここには進んでおきたい。

出現フロア数	24~29F
戻りフロア数	30F
出現する確率	30%

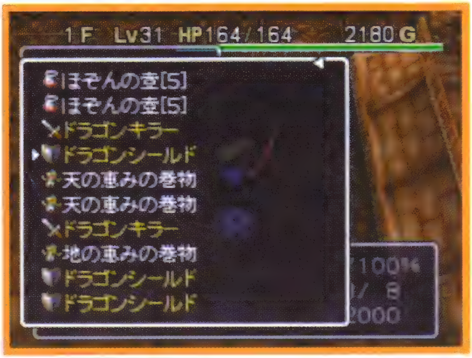
対ドラゴン用装備ゲットの再チャンス

ここでは、再び「ドラゴンキラー」と「ドラゴンシールド」を拾うことができる。ここで「ドラゴンシールド」を入手しておかないと、この「黄金の間」クリア直後に出現するアークドラゴンに対抗できない。もっとも、「ねだやしの巻物」(または「白紙の巻物」で「ねだやし」)で消してしまうつもりなら問題はないが……。

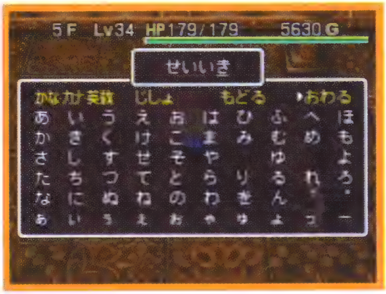
ここで拾えるアイテムは、剣は「象牙の剣」と「ドラゴンキラー」。盾は「ドラゴンシールド」と「しあわせの盾」。巻物は「天の恵みの巻物」、「地の恵みの巻物」、「識別の巻物」。壺は「ほぞんの壺」と「ビックリの壺」と、「黄金の間6」と同じ。なので、アイテム識別の方法も同じなのだ。

なお、ここで出現するモンスターの種類は少なく、強さも黄金階段が見つかるフロアとたいして変わらない。そのため、それなりの装備とレベルアップさえしていれば、クリアするのは難しくないだろう。

ラストにある宝箱の中身に関しても、「黄金の間6」と同じ。もし未識別のアイテムをここで手に入れた場合には、153ページの攻略を参考にして、アイテムをムダにしないように。



↑対ドラゴン用の装備を再び拾える。ここで確実に入手して合成したい。



←宝箱から未識別の巻物が出れば、「聖域の巻物」。ムダに使わないように。

出現アイテム 「ビックリの壺」でアイテムをゲット!!

ここで拾える「ビックリの壺」を割っていくと、ラストにある宝箱の中身と同じものが出現することもある。見つけた「ビックリの壺」は、片っ端から壁に投げつけて割っていこう。

「ビックリの壺」は爆発したり、中からモンスターが複数出現することもあるので、投げつけて割る前にはある程度距離をとるのを忘れずに。

なお、この黄金の間で拾える容量0の壺は、「ビックリの壺」だけなので、気にせずに割っていいぞ。

←「ビックリの壺」からレアなアイテムが。これは非常にうれしい。

黄金の間8

最果てへの道……………………………………[深]

この「黄金の間」の目玉アイテムは、超レアな盾である「バジリスクの盾」と、超レアな剣「宝剣ミジンハ」。これらの装備は、ここでしか手に入らないので、確実にゲットしておきたい。

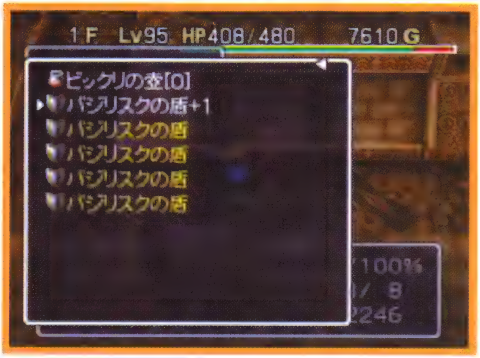
出現フロア数	90~95F
戻りフロア数	96F
出現する確率	30%

合成ベースに最適な「バジリスクの盾」

ここへと続く黄金階段は、「最果てへの道」でも最深層にある。すでにレベルや装備は十分に整っているだろう。つまり、この「黄金の間」で手に入るアイテムは、「最果てへの道」で役に立つというより、次の冒険（具体的には「あかずの間」になるはず）で役に立つアイテムなのだ。

この「最果てへの道」の最深部にある「黄金の間」では、基本守備力40に加え、13もの印を合成できる「バジリスクの盾」を拾うことができる。この盾は、ここで拾うことしかできないので、「黄金の間」へ進むことができたら、できるだけ多数持ち帰るようにしたい。装備品かけを完成させるにも不可欠だぞ。

まずは「バジリスクの盾」をベースとして、メインの多種に及ぶ印を付けた盾を作る。さらに、同じ印を重ねがけした用途別の盾を作るのもいい。具体的な用途別の盾としては、「炎」を重ねがけした対ドラゴン用、「バ」を重ねがけした攻撃力が強いモンスター用、「皮」を重ねがけしたほとんど腹が減らない盾などは、ぜひ作っておきたい盾だ。



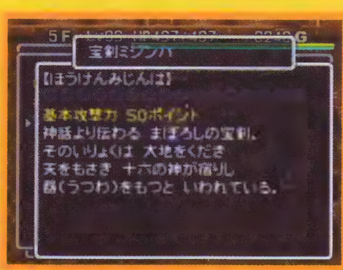
↑持てる限りの「バジリスクの盾」を拾って後の冒険に役立てていこう。

←重ねがけをした「バジリスクの盾」は、サブの盾として重宝する。

出現アイテム 宝箱で眠る宝剣ミジンハ

ラストにある宝箱の中には、ここでしか手に入らない「宝剣ミジンハ」が手に入る。この剣は、基本攻撃力が50と高く、最初から16個の印を合成できるというスグレもの。この剣をベースに多数の印を合成すれば、最強の武器を生み出せるぞ。

また、「に」を重ねがけしておにぎり入手用にしたり、「天」や「幸」を重ねがけして経験値を稼いだり、「回」を重ねがけして攻撃のたびにHP回復するなど多彩な用途が考えられる。



←合成できる印が多い「宝剣ミジンハ」。どんな剣にするかはキミ次第。

これぞ本懐？

漢（おとこ）の散り際!! その弐

銀の矢合成は、両刃の剣……

マゼルンに乗り移って、「銀の矢」を拾わせれば、その効果も武器に付けられるよね。ボクもやってみたら、壁の中のモンスターも攻撃できて、とっても便利！

でも、うかつでした。またいい武器を見つけたんで、さらに合成しようとマゼルンに向かって投げると、武器は貫通！「ああ、そうだったー！」気づいた時には後の祭り。みなさんも気をつけて下さいね。

➡「銀の矢」の効果を合成した武器は、壁の中のモンスターにも攻撃できてとっても便利なのだが、その反面……。

⬅マゼルンに投げても、この通り貫通してしまい、もう合成は壺でしかできなくなる。つまり、草や巻物の能力は付けられなくなってしまうのだ。

え、マゼゴンじゃないの!?

聞いて下さい、私が大切な盾を失った顛末を。最果てへの道の50Ｆくらいで、私は＋３のついた盾を発見。ちょうどマゼゴンがいたので、私はさらに盾を強化しようと、まず自分の装備していた盾をそいつに投げたのです。

が、なんとそいつはマゼゴンのマネをしたふるまいカブリだったのです。鍛えに鍛えた自慢の「象牙の盾＋26」は、ヤツにわずかなダメージを与えただけで消えました。「やまびこの盾」も合成してたのに、「バトルカウンター」だって、「皮の盾」の効果だって付いてたのに。

⬇マゼゴンに投げたつもりが、そこにはダメージを受けるふるまいカブリの姿が。なんてものに化けてくれるんだ！

第十章

クロンの知恵袋

ドロボウテクニック集

ダンジョン内のお店から、ギタンを払わずに商品をゲットするのがドロボウ。ここでは、そのテクニックの一例を紹介するので、参考にして欲しい。

◆ドロボウについて

お店の商品を拾うと、店主が出入り口を塞ぐように移動する。この店主を何らかの方法でかわし、商品を持ったままお店から出るとドロボウとなる。

だが「どろぼう！」と店主に叫ばれると、フロア全体にとうぞく番と番犬が多数出現する。両者とも非常に強い上に、番犬は2回移動する強敵。さらに店主も高い攻撃力・守備力を持つので、まずすべてを倒して次の階へと進むのは不可能。

つまりドロボウとは、いかに彼らをかわして次のフロアへ進むかがポイントとなるのだ。

←「引きよせの杖」で部屋の中から持ち出してもドロボウとなる。

ワナ師の腕輪　ワナを使えば盗むのも簡単　確実

ワナを自由に持ち歩くことができる「ワナ師の腕輪」。これを使って落とし穴のワナをお店に持ち込めば、簡単・確実にドロボウができる。この方法なら、装備している武器や盾を売り払い、それを再び回収することでギタンまで稼げるのだ。

ただし、「ワナ師の腕輪」が冒険中に手に入るのは、「中腹の井戸」のみ。他のダンジョンでこのテクニックを使うには、最初から持ち込むしかない。つまり、アイテムを持ち込めない最果てへの道などでは、このテクニックは使えないのだ。

←落とし穴のワナを持ってきて、お店の中に置くだけ。まったく危険もなく、しかも確実に盗めるぞ。

パコレプキンの腕輪　壁をすり抜けて階段を目指せ　確実?

「パコレプキンの腕輪」を使い、壁をすり抜けることで、店主、とうぞく番、番犬の攻撃をかわし、なおかつ階段へ先着するというテクニック。壁の中にいるシレンを、相手は発見できないため、慎重に進めば意外に成功率は高い。

このテクニックの問題点は、壁の中にいる間はドンドンHPが減ってしまうこと。HPを回復する手段を用意しておかないと、階段にたどり着く前に倒れてしまうのだ。

←全フロアを探索し、階段の位置を確認しておくのが重要。「引きよせの杖」で階段を近づける手もある。

大部屋の巻物+α　大部屋にしてからどうするかがポイント　？

「大部屋の巻物」を使い、1フロアを1つの部屋にしてしまうと、店主は階段へと移動する。この時、何らかの方法で店主をかわして、階段へと進めればドロボウの成功となる。この状態では、ドロボウにはなりにくいので突破しやすいのだ。

その店主をかわす方法だが、店主を移動させてそのスキに階段へと進むか、店主を倒して悠々と階段を使うかの2つがある。ただし、店主はHPが500もあり倒すのは難しい。なんらかのアイテムを使い、移動させるのが基本になるだろう。

←大部屋になった途端、階段を目指す店主。倍速で移動するため、先回りするのはかなり難しい。

直接攻撃しない平和的なドロボウ

「高とび草」、「場所替えの杖」、「吹き飛ばしの杖」などで、階段上から移動。そのスキに階段を目指すのがこのテクニック。他にも方法はあるぞ。

←モンスターに店主を攻撃させ、店主がそのモンスターを追いかけているうちに、階段へと進むという高等テクニックもあるぞ。

店主を攻撃して奪う強盗

「聖域の巻物」の上に乗り、矢で攻撃して戦闘状態になったら、後は店主を倒すまで殴る。また、倒さなくても攻撃すれば移動するので、その間に……。

←矢などで攻撃し、階段の上から移動したら「バクスイの巻物」で動きを止める。「鈍足の杖」や「すばやさ草」で、すり抜けるのも可能だ。

引きよせの杖+α　商品ではなく、階段を引きよせるのだ　確実

「引きよせの杖」を使い、階段をお店の近くまで運んでいくのが、このテクニック。ただし、店の中に階段があると、商品を拾った瞬間、店主は階段の上へと移動を始めてしまうので、「大部屋の巻物」と同じテクニックを使わないと盗めない。

このテクニックのミソは、階段へと続く別な通路をお店に作ってしまうことだ。お店から数歩の位置に階段があれば、店主やとうぞく番らの追跡をかわすのは容易い。「トンネルの杖」や「つるはし」を併用し、脱出しやすい位置に階段を置こう。

また、階段をお店の中に持ってくるのに、引きよせるだけではなかなか思い通りにはいかない。しかし、「ふきとばしの杖」も併用すれば、狙い通りの位置に簡単に動かすことができるのだ。離れた場所に階段がある場合に、これらの使用回数を考慮して、チャレンジするかどうか決めよう。

←お店に新しい通路を作り、そこに階段を引きよせてくる。イメージとしては、こんな感じにできれば、ドロボウにとって理想的。

→ただし、このテクニックは穴が掘れない壁に囲まれたお店では通用しない。この場合は、別のテクニックでドロボウするしかない。

高とび草　店主を店から追い出して盗め　運まかせ

店主が１人しかいないお店で、なおかつ階段が近くにある場合に有効なテクニックがこれ。この状況で、店主に「高とび草」を投げつけるのだ。こうなると店主は、お店から商品がなくなっても戻ってくるまではドロボウされたとわからない。つまり、その間に商品を奪って階段を目指せばいいのだ。店主が店に戻った瞬間、ドロボウは発覚し、とうぞく番や番犬が出現するので注意しよう。

また、店主が２人いるお店でも、「高とび草」が２つあれば、このテクニックは可能だぞ。

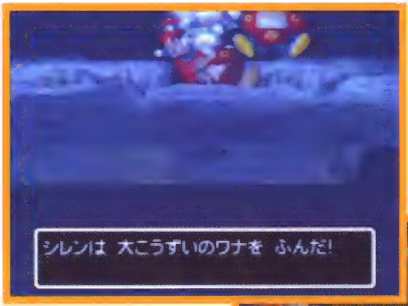
⬅手際の良さが勝負となる。ちなみに途中で店主と出会った場合には、すれ違うために場所がえの杖が必要だ。

大こうずいのワナ&バネのワナ　一発勝負でアイテムゲットを狙おう　運まかせ

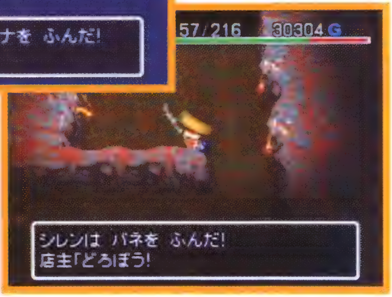
「ワナ師の腕輪」を持たずに、ワナを使ってアイテムをゲットするテクニックがこれ。これらのワナをお店の中に見つけた場合、アイテムをすべて拾った上で、ワナを起動させるのだ。

大こうずいのワナの場合、シレンも店主もフロア内のどこかに移動する。そして、「高とび草」の時と同様に、店主はお店に戻るまでドロボウに気づかない。ただし、自分もどこに飛ばされるか判らないので、先に階段までたどり着けるかは運次第。

また、さらにギャンブル性が高いのが、バネのワナの場合。これは、飛んでいった先が階段の近くじゃなければ、とうぞく番や番犬の手によって倒されるのは、ほぼ確実なのだ。



⬅大こうずいのワナなら、成功率は比較的高い。ただし、巻物やおにぎりをちゃんと壺に入れておかないと、いざという時に困ることになるだろう。



➡バネでチャレンジするのは、本当にどうにもならない時だけ。バネでの成功率は、せいぜい数%というところだ。

持ちかえりの巻物　アイテムを持ってダンジョン脱出？　番外

ドロボウとはちょっと違うが、お店の商品でどうしても欲しいアイテム（例えば「やまびこの盾」）を見つけ、それを合成用に持ちかえりたい時。または何らかの理由で、ギタンを稼ぎたい時などに有効なテクニック。それは、欲しいアイテムを拾ったり、アイテムを売却した後に回収し、壺にしまってから、持ちかえりの巻物を使うという技だ。ダンジョンからは脱出してしまうが、アイテムやギタンは、すべて持ちかえれる。「鬼ヶ島」の攻略などでは、意外に有効かも？

⬅店主に「どろぼう!」と言われた後では、「持ちかえりの巻物」の力はうち消されるようになるので注意。

合成テクニック集

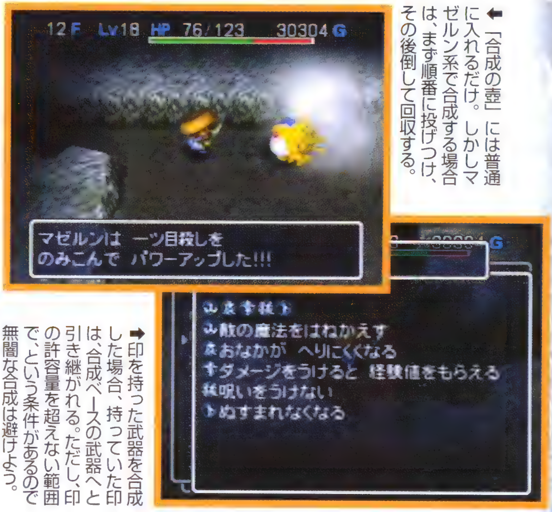
ここでは、武器・盾の合成のテクニックを紹介する。ここで各種印の意味を理解し、自らの武器や盾を鍛え上げる際の指針にしよう。

合成のシステム

合成には「合成の壺」、またはマゼルン系のモンスターを使う。「合成の壺」を使う場合、武器なら武器同士、盾なら盾同士、杖なら杖同士でしか合成できない。しかし、マゼルンで合成する場合は、武器と草、盾と巻物など、異なる種類のアイテムを合成することも可能だ。

また、この合成をする場合、先に入れたものが合成のベースとなる。合成はやり直しがきかないので、よく考えて合成しよう。

合成により２つ以上のアイテムを合成した場合、杖の場合は同じ種類の杖同士を合成して、その使用回数が合計されるだけ。しかし、武器や盾同士を合成した場合は、そのプラス数値（マイナスも）と、その特殊能力の「印」が合成のベースに加わる。この印は、特定のアイテムとの合成でも付くことがある。それぞれについては162ページを参照して欲しい。



←「合成の壺」には普通に入れるだけ。しかしマゼルン系で合成する場合は、まず順番に投げつけ、その後倒して回収する。

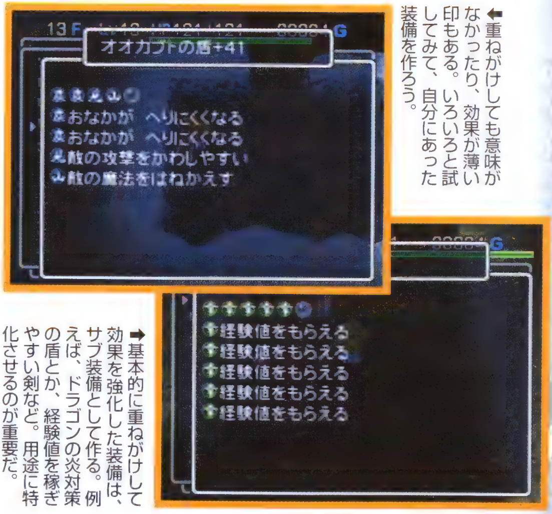
→印を持った武器を合成した場合、持っていた印は、合成ベースの武器へと引き継がれる。ただし、印の許容量を超えない範囲で、という条件があるので無闇な合成は避けよう。

重ねがけで効果アップする印もある

剣や盾に付く印の中には、１つの武器（または盾）に複数つける“重ねがけ”により、さらにその能力が強化されるものもある。

この重ねがけにより能力が強化する例としては、特定の種類の敵に対してダメージが多くなる、効果の発生率が上がる、数値が上昇するなどが上げられる。逆に言えば、３方向が攻撃できるとか、魔法を跳ね返すなどの効果に関しては、重ねがけしても意味がない。

具体的に重ねがけして効果がある印としては、武器なら、「会」、「目」、「仏」、「竜」、「龍」、「ド」、「銭」、「に」、「月」、「火」、「薬」、「弟」、「ち」、「幸」、「天」、「眠」、「飯」の17種類。盾なら、「見」、「皮」、「バ」、「爆」、「竜」、「銭」、「幸」、「火」、「薬」、「弟」、「命」、「天」、「眠」、「飯」の14種類になっている。どんなふうに効果が強化されるのかは実際の冒険で確かめてみて欲しい。



←重ねがけしても意味がなかったり、効果が薄い印もある。いろいろと試してみて、自分にあった装備を作ろう。

→基本的に重ねがけして効果を強化した装備は、サブ装備として作る。例えば、ドラゴンの炎対策の盾とか、経験値を稼ぎやすい剣など。用途に特化させるのが重要だ。

各印の持つ効果と必要な合成素材

武器

武器は印がなくともなんとかなるが、あったほうが当然有利に戦える。「三」、「火」、「天」がオススメ。

印	合成素材	能力
掘	つるはし	かべをほれるが、たまに壊れる
必	必中の剣	必ず当たる
会	ミノタウロスの斧	会心の一撃が出やすい
三	妖刀かまいたち	前方3方向を1度に攻撃できる
目	一ツ目殺し	一ツ目タイプの敵に効く
仏	成仏のカマ	ゴーストタイプの敵に効く
竜	ドラゴンキラー	ドラゴンタイプの敵に効く
ド	ドレインバスター	ドレインタイプの敵に効く
食	ごんぼう	食べられる
か	かつおぶし	かじれる
金	金の剣	サビない
銭	ガマラのムチ	敵がギタンに変化しやすい
に	にぎりへんげの剣	敵がおにぎりに変化しやすい
ケ	ケンゴウの刀	敵の武器をはじき飛ばすことがある
捨	使い捨ての剣	攻撃するたびに攻撃力が減る
木	木づち	ワナを壊せるが、たまに剣が壊れる
ス	スパークソード	空振りがたまると必中会心
水	オトトスピア	水中のモンスターを攻撃できる
回	回復の剣	ダメージを与えるとHPが少し回復
サ	サトリのつるはし	壊れることなく壁が掘れる
龍	龍神剣	ドラゴンタイプの敵に大ダメージ
月	三日月刀	ばくだんタイプの敵に効く
鉄	アイアンハンマー	壊れることなくワナを壊せる
火	火炎草・ドラゴン草	HPが満タンのとき炎を飛ばせる
薬	薬草	攻撃するとちょっぴりHP回復
弟	弟切草	攻撃するとすこしHP回復
ち	ちからの草	攻撃力が上がる
不	不幸の種	攻撃力が下がる
超	超不幸の種	武器をふるとレベルダウン
呪	不幸の種・超不幸の種	装備をはずせなくなる
幸	しあわせ草	敵を倒すと経験値をもらえる
天	天使の種	敵を倒すと経験値を多めにもらえる
命	命の草	これだけではなにもおこらない
眠	バクスイの巻物	敵を眠らせることがある
祓	おはらいの巻物	呪いをうけない
識	識別の巻物	攻撃した敵の正体がわかる
帰	引き上げの巻物	倒れてもなくならない(1回のみ)
中	白発白中の腕輪	チュンの印
飯	食料系	敵がおにぎりに変化しやすい
銀	銀の矢	壁の中も攻撃でき、投げたときにすり抜ける

盾

盾は武器と違い、印の重要性が高い。特に重要度が高いのは、「山」、「ト」などの致命的な特殊能力を防ぐ印だ。さらに、「皮」、「爆」、「天」、「幸」などが合成できれば、冒険は楽になる。また、手に入れるのが難しいが、「カ」、「身」、「返」の印が付けられれば完璧だ。

また、盾の印は重ねがけが有効なものが多い。「竜」&「火」を重ねがけした対ドラゴン用の盾、「見」を重ねがけした避けまくりの盾は特に役に立つ。

印	合成素材	能力
山	やまびこの盾	敵の魔法をはね返す
見	見切りの盾	敵の攻撃をかわしやすい
皮	皮の盾	お腹が減りにくくなる
バ	バトルカウンター	ダメージの一部をはね返す
捨	使い捨ての盾	ダメージをうけるたびに守備力が減る
爆	地雷ナバリの盾	爆発によるダメージが減る
重	重装の盾	お腹の減るスピードが早くなる
ト	トドの盾	盗まれなくなる
竜	ドラゴンシールド	炎のダメージが減る
金	金の盾	サビない
身	身かわしの盾	とんできたアイテムをよける
返	はね返しの盾	とんできたアイテムをはね返す
う	うろこの盾	毒をうけない
祓	呪いよけの盾	呪いをうけない
カ	カラクロイドの盾	ワナにかからなくなる
銭	ガマラの盾	攻撃をうけるとギタンがもらえる
幸	しあわせの盾	ダメージをうけると経験値がもらえる
サ	サトリの盾	最大満腹度1になるが腹は減らない
火	火炎草・ドラゴン草	炎のダメージが減る
薬	薬草	攻撃をうけるとちょっぴりHP回復
弟	弟切草	攻撃をうけるとすこしHP回復
命	命の草	守備力がすこし上がる
不	不幸の種	守備力が下がる
超	超不幸の種	攻撃をうけるとレベルダウン
呪	不幸の種・超不幸の種	装備をはずせなくなる
幸	しあわせ草	攻撃を受けると経験値をもらえる
消	毒消し草	毒をうけつけなくなる
天	天使の種	攻撃を受けると経験値を多めにもらえる
眠	バクスイの巻物	敵を眠らせることがある
識	識別の巻物	攻撃してきた敵の正体がわかる
帰	引き上げの巻物	倒れてもなくならない(1回のみ)
中	白発白中の腕輪	チュンの印
飯	食料系	自分がおにぎりに変化しやすい
銀	銀の矢	投げたときにすり抜ける

合成できる印の数を増やすには

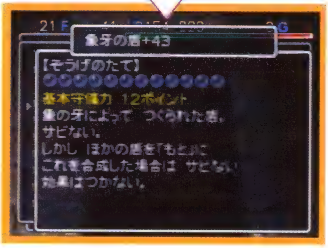
それぞれの武器や盾には、種類ごとに合成できる印の数に制限がある。そして、決められた数の印を合成してしまうと、それ以上はいくら合成しても印は残らない。

しかし、武器や盾に「白紙の巻物」を合成すれば、この合成できる印の数を増やすことができる。合成にはマゼルン系のモンスターに、武器(または盾)を投げ､「白紙の巻物」を投げる。こうして合成した後に、マゼルンを倒せば印を合成できる数が１つ増えるのだ。

印は合成すればするほど、基本的に冒険が楽になる。この方法で合成できる印の数を増やし、戦いを有利に進めよう。

ただし、武器も盾も最大で16個までしか印を合成することはできない。つまり、それ以上は「白紙の巻物」を合成しても、印の合成数は増えないので注意しよう。

⬅まずはマゼルンに向けて、合成のベースにしたい武器や盾を投げる。そして、次に「白紙の巻物」を投げて、マゼルンに合成させるのだ。

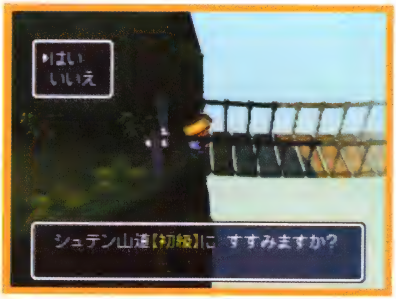


⬅そして、これが「白紙の巻物」を合成しまくった盾。「白紙の巻物」は貴重なので、どうせ合成できる印を増やすなら、優秀な装備を選ぼう。

合成してしまった印を消すには

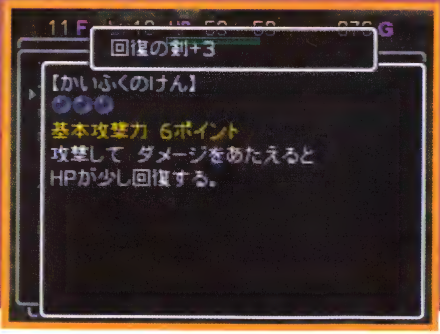
基本的には合成してしまうと、それを元に戻すことはできない。しかし、シュテン山の中腹にあるかじ屋なら、合成した印を消すことができるのだ。間違えて、重ねがけの意味がない印を２つ付けてしまったとか、マイナス効果の印などを、ここで消すことができるぞ。

ただし、アイテムを持ったままシュテン山の中腹に行く場合､大工の大八車は使えない｡仮に「中腹の井戸」が出現した後でも、どれかのルートを使いシュテン山を登らなければならないのだ。



⬅ナタネ村に戻るのにも、とりあえずどれかのルートをクリアするか、巻物を使うかしないと戻れない。

合成のみで出現する特別なアイテム



➡作り方さえわかれば、意外にも序盤から簡単に作れるものも多いぞ。

武器や盾の中には、ダンジョン内では出現せず、この特別な合成によってしか生み出せないものもある。これらのレアアイテムの作り方や種類に関しては、23ページから紹介しているので、これを参考にこれらの武器・盾を作り出していこう。

なお、この特別な合成をしてしまうと、ベースになった武器や盾から印がすべて消えてしまう。この特別な合成をする場合は、印を合成してないもので行おう。

これぞ本懐？

漢(おとこ)の散り際!! その参

んなもの、持ってくるなっつーの！

土偶には十分注意して「最果てへの道」を進んでいたボク。でもね、あのドスコーイのヤツが持ってきてたんですよ。しかも、最悪のジバクの土偶を。

それに気づかず目の前の敵を倒したとたん、そいつは爆発！　さらに近くにもう１匹いたので、誘爆してボクのシレンは一気に昇天。そんなもの持ってくるな！

←ドスコーイが運ぶ土偶では、他に遠投の土偶にも要注意。知らずに壺でも割ろうとしようものなら…。

最悪のワナコンボだ！

「最果てへの道」の７Ｆあたりを歩いていたときです。つい、大洪水のワナを踏んじゃいましてね。

まあ体力が75%ダウンしたんですけど、近くにちょうど草が流れてきていたんで「こいつは使える「薬草」か、「弟切草」では？」と取りにいこうとしたんですよ。で、一歩踏み出したとたんに、大落石のワナが……。体力のMAXがまだ100に行っていなかったボクのシレンは、その一撃でナタネ村へ戻ることとなってしまったのです。

➡シレンを含めてすべてのものの場所が変わってしまう大洪水のワナ。そのうえ、シレンの体力が75%も削られたところに……。

←ガガーン、と30ダメージの大落石のワナ。体力がないときは、これで一気に昇天だ。

第十一章

パーフェクトデータ

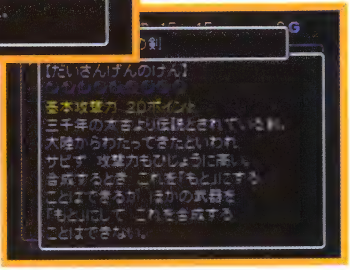
パーフェクトアイテムデータ

ゲーム中に登場するほぼすべてのアイテムを大紹介。これさえあれば冒険中どんなアイテムを拾っても心配無用。印も完全収録してあるので、最強の武器、盾を作るための目安にもなるぞ。

効果的なアイテム使用法

「風来のシレン２」には、不思議のダンジョンシリーズ中、最高数のアイテムが登場する。その中には、一見して使えなさそうなアイテムもある。しかし、プレイヤーの創意工夫しだいでは意外なところで使えるアイテムだったりするのだ。たとえば「高とび草」などは、序盤あまりお世話にならないが、後半、とくに「最果てへの道」では必携アイテムだったりする。そんなアイテムの特徴をしっかりと覚えて、全ダンジョンコンプリート、アイテムコンプリートを目指してほしい。

⬅ダンジョンの特徴によって必要なアイテムと、そうでないアイテムが、まったく異なる場合がある。注意しよう。



➡通常の手段では入手できないレアアイテムの能力も一目瞭然。特殊武器、特殊盾の作り方は22ページを参照に。

表の見かた

アイアンハンマー ①	② 5	③ 鉄	④ 5	買い値 ⑤	売り値 ⑥	⑧
				20000	10000	鉄でできている重たいハンマー。きづちと同じように壁を壊せるが、このハンマーは壊れない。余裕があったらメインの武器に合成したい。

⑦ 初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

① 名前（50音順）

② 剣……攻撃力
盾……防御力

③ 印

④ 印数（162ページ参照）

⑤ 買い値

⑥ 売り値

⑦ 登場ダンジョン
- 初……シュテン山道初級
- 中……シュテン山道中級
- 上……シュテン山道上級
- 鬼……鬼ヶ島
- 神……神社の隠し穴
- 井……中腹の井戸
- 最……最果てへの道
- あ……あかずの間

- 上……黄金の間（シュテン山道上級）
- 鬼……黄金の間（鬼ヶ島）
- 井……黄金の間（中腹の井戸）
- 最浅……黄金の間（最果てへの道浅）
- 最中……黄金の間（最果てへの道中）
- 最深……黄金の間（最果てへの道深）
- あ浅……黄金の間（あかずの間浅）
- あ深……黄金の間（あかずの間深）

⑧ アイテム解説

武器

全39種類

風来のシレン2に登場する武器すべてを紹介。特定のモンスターに強いもの、離れたところに攻撃ができるものなどバラエティ豊かだ。印も全部掲載してあるぞ。

アイアンハンマー

強さ	印	印数	買い値	売り値
5	鉄	5	20000	10000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

鉄でできているハンマー。「木づち」と同じように両手持ちでワナを壊せるが、このハンマーは壊れない。余裕があったらメインの武器に合成したい。

アイアンヘッドの頭

強さ	印	印数	買い値	売り値
6	—	7	5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●	●	●	●	●								

アイアンヘッドが使っている武器(?)。両手持ち用で、3マス離れたところまで攻撃ができる。貫通はしないので並んだ敵には不向きだ。

オトトスピア

強さ	印	印数	買い値	売り値
4	水	5	4000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●	●	●									

オトト兵系のモンスターが落す三つ又の槍。これをもっていると水の中の敵にも攻撃が届くようになる。普段攻撃が届かない敵を倒せるようになるのだ。

回復の剣

強さ	印	印数	買い値	売り値
6	回	3	20000	10000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成剣のひとつ。これでモンスターにダメージを与えると、シレンのHPが少し回復する。比較的簡単に作成できるので、序盤の武器に合成するといい。

火迅風魔刀

強さ	印	印数	買い値	売り値
30	—	10	20000	10000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成剣のひとつ。風来人であれば誰もがあこがれる伝説の名刀だ。これといった特殊能力はないが、高い基本攻撃力と10個の印数が役に立ってくれる。

カタナ

強さ	印	印数	買い値	売り値
10	—	5	900	400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●	●							

風来人の基本武器。序盤から手に入れられ、攻撃力と印数のバランスが良い。また、火迅風魔刀の素材になるので、大事に育てたいところだ。

かつおぶし

強さ	印	印数	買い値	売り値
4	か	2	2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

正真正銘のかつおぶし。攻撃力も印数も見るべきところはないが、かじると満腹度を30%回復できる。だたし、かじるごとに強さが-1される。

ガマラのムチ

強さ	印	印数	買い値	売り値
2	銭	4	16000	8000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
								●							

ガマラの執念がこもったムチ。これで倒された敵は、高確率でギタンを落す。そうそう手に入れられる武器ではないが、コレクターとしては見逃せない一品だ。

きたえた木刀

強さ	印	印数	買い値	売り値
2	—	1	3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●												

幾多の風来人の手を渡って、鍛え上げられた木刀。基本攻撃力は低いが、付随してくる+の数が魅力。メインの武器に合成してしまおう。

木づち

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
3	木	5	4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

木でできたハンマー。ワナを壊せるようになるが、両手持ちのうえにこわれることがある。が、手に入れたら携帯はしておきたい武器だ。

金の剣

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
3	金	5	6000	3000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●		●		●	●		●	

黄金でできている剣。柔らかい素材だけあって攻撃力は低いが、その性質上サビることがない。他の武器と合成してその能力をいかそう。

ケンゴウの刀

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
7	ケ	4	3200	900

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●		●	●	●								

攻撃したときに相手の武器を弾くことがある。が、狙って出せるものではなく、弾いた際にはダメージを与えられないので、いざという時危険。

剛剣マンジカブラ

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
18	—	5	15000	7000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●				●	●	●		

風来人たちのあこがれの武器。運よく手に入ったら絶対に手ばなさないようにしよう。また、幻の秘剣、カブラステギの素材でもある。

こんぼう

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
3	—	3	400	200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●		●	●		●	●								

おそらく一番最初に手に入る武器。「カタナ」が手に入るまでのつなぎの武器として使用しよう。＋が付いているものは、合成用の素材としてよい。

ごんぼう

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
3	食	2	500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

要するにごぼう。食べて満腹度を20%回復させることができる。腐らないので緊急食料として便利。合成もできるけれど、しないほうが無難だ。

サトリのつるはし

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
13	サ	4	20000	10000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成武器のひとつ。この黄金に輝くつるはしは、いくら壁を掘ってもこわれることがない。基本攻撃力も高めなので、結構使える武器だ。

成仏のカマ

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
5	仏	5	5000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●	●							

斬った相手を成仏させられる大ガマ。ゴースト属性のモンスターに大ダメージを与えられる。ゴースト属性には強い敵が多いので、必携の武器だ。

神器の剣

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
8	—	14	45000	20000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

攻撃力に見るところはないが、14という破格の印数が大きな魅力。火炎草などを重ねがけすれば、強い遠距離用の武器となる。＋を補えば隣接もOKだ。

スパークソード

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
7	ス	6	15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

空振りを2回すると、次の攻撃が必中&会心になる剣。「必中の剣」がレアアイテムとなった今作では、結構重要なアイテム。いざという時にモノをいうぞ。

象牙の剣

13 | — | 4

買い値	売り値
4000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●		●		●	●	●	●	●

手に入りやすく、そこそこ強い剣。「最果てへの道」ではお世話になることだろう。象牙でできているだけあって、サビることがない。また、ある剣の素材にもなる。

大三元の剣

20 | — | 9

買い値	売り値
48000	32000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成剣のひとつ。基本攻撃力が高く、印数も多い、しかも、ベースになった武器のおかげでサビることがない。買い値と売り値もポイント。

使い捨ての剣

35 | 捨 | 3

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

攻撃力はトップクラスだが、攻撃すると強さが１づつ下がってしまう剣。マゼルンにメインの武器を飲ませたときなどに、これを装備して倒すとよい。

つるはし

2 | 掘 | 5

買い値	売り値
3500	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●		●	●	●								

前作よりおなじみの武器（というより土木用具）。壁が掘れるという利点がこのアイテムを貴重なものとしている。こわれることがあるので注意しよう。

どうたぬき

12 | — | 6

買い値	売り値
3600	1200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

どうたぬきゲンマ作の名刀。印数が６と多めなのがうれしい。「象牙の剣」とタメをはるナイス武器としてシレンの役に立ってくれるだろう。

ドラゴンキラー

15 | 竜 | 7

買い値	売り値
10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
									●		●	●	●		

ドラゴン属性のモンスターに大ダメージを与えられるうえ、基本攻撃力、印数も多いスーパーソード。「黄金の間」でしか手に入らないレアアイテムだ。

ドレインバスター

6 | ド | 5

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●		●			●	●	●							

ドレイン属性のモンスターに大ダメージを与えられる剣。ドレイン属性のモンスターはたくさんいるので、数値上より強く感じる剣だ。

長巻

6 | — | 4

買い値	売り値
700	300

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●								

ナギナタの柄を短くしたような感じの武器。とくにこれといった特徴はない。これ以上の武器が手に入るまでのツナギだ。＋があったら合成用にしよう。

にぎりへんげの剣

3 | に | 4

買い値	売り値
10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
								●							

倒した敵がおにぎりに変わりやすい剣。おにぎりを合成しても同じ効果が得られるので、あまりありがたみはない。にしてもレアアイテムには変わりない。

如意棒

5 | — | 4

買い値	売り値
20000	10000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●			●		●	●		●	

障害物に当たると棒が伸びて、シレンが１マス後ろに下がる棒。後ろに余裕があれば、モンスターを無傷で倒せるが、両手武器なので盾が持てない。

秘剣カブラステギ

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
99	—	12	55000	20000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成剣のひとつにして最強の剣。刀工師カブラをもってしてもめったに完成させることができず、存在を知る風来人自体少ない。

必中の剣

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
3	必	3	10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
														●	

攻撃が必ず当たる剣。その攻撃力の低さ、印数の少なさにも関わらず、「必」の印のおかげで激レアアイテムの仲間入り。空振りがなくなるのはオイシイ。

一ツ目殺し

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
9	目	4	4500	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●	●							

一ツ目のモンスターに大ダメージを与える剣。意外なモンスターが一ツ目だったりするので結構重宝する。基本攻撃力の高さも魅力だ。

宝剣ミジンハ

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
50	—	16	60000	40000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
													●		

拾えるアイテムの中では最強の剣。神話より伝わる幻の宝剣だ。当然登場する場所は限られている。印数が最初からMAXの16なのがうれしい。

三日月刀

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
14	月	6	50000	25000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●												

爆弾モンスターに大ダメージを与える武器。爆弾属性のモンスターは少ないが、どれも強力なのでこの刀はありがたい。手に入れておいて損はないぞ。

ミノタウロスの斧

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
8	会	11	6000	2400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				●		●	●								

一定の確率で会心の一撃が出る斧。非常に重く、両手を使ってしまう。印数が多いのでいろいろ付け加えられるが、盾が持てないのは痛い。

モーニングスター

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
5	—	6	5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								

周囲八方向を同時に攻撃できるトゲつきの鉄球に鎖を付けた武器。囲まれたときは確かに強いが、両手武器で盾が持てないので、一撃で倒せないと……

ヤリ

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
6	—	7	10000	4000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

前方２マスを攻撃できる武器。両手持ちなので防御力が下がるが、敵を貫通してダメージを与えるので、細い通路などでうまく使おう。

妖刀かまいたち

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
5	三	4	5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●		●	●			●	●	●							

前方三方向にダメージを与えられる剣。その強力な特殊能力のおかげで、合成素材として大活躍するだろう。通路の角や部屋の入口で猛威をふるう。

龍神剣

攻撃力	印	印数	買い値	売り値
25	龍	7	30000	15000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成武器のひとつ。龍神が宿るこの剣は、ドラゴン属性の敵にすさまじいダメージを与えられる。コツさえつかめば簡単に作れるかも。

盾 全28種類

シレンはレベルアップすると攻撃力が上がるが、防御力は変わらない。盾がないといつまでたってもゼロのままなのだ。ゆえに盾は武器よりも重要なアイテムなのだ。

うろこの盾

			買い値	売り値
6	う	5	6000	3000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

毒を無効化してくれる盾。序盤でよく手に入り、また毒は序盤ではイヤな物なので、有効度は高い。印に余裕があれば合成素材として使いたいところだ。

オオカブトの盾

			買い値	売り値
10	―	5	7000	3000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●								

頑丈なオオカブトのカラで作られた盾。序盤で手に入る盾の中で最高の防御力を持っている。最初はこの盾をベースに合成を行うといいだろう。

ガマラの盾

			買い値	売り値
5	銭	5	4000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
														●	●

ガマラの魂がこめられており、ダメージを受けるとギタンがもらえる。一回に入るギタンは少ないが、「チリも積もれば」で結構バカにならない。

カラクロイドの盾

			買い値	売り値
8	力	4	12000	6000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
										●					

ワナづくりのテクが染み込んでいて、ワナにかからなくなる特殊能力を持つ。手に入れるのはえらく困難だが、ぜひとも入手して合成したい盾だ。

皮の盾

			買い値	売り値
4	皮	5	2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●		●	●								

序盤に簡単に手に入り、防御力も低い。しかし侮ってはいけないぞ。この盾が持つお腹が減りにくくなる能力は、重要度1、2を争う大切なものなのだ。

きたえた木の盾

			買い値	売り値
2	―	1	3500	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●		●		●	●		●	

幾多の風来人の手を渡って、鍛え上げられた盾。基本防御力は弱いが、付随してくる+の数が魅力。メインの盾に合成してしまおう。

金の盾

			買い値	売り値
4	金	4	10000	4000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●		●		●	●		●	

金でできた盾。「金の剣」と同じでやわらかく、防御力は微々たるものだが、サビないのだ。そして金だけあってそれなりの値段がする。

サトリの盾

			買い値	売り値
1	サ	1	40000	20000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成盾のひとつ。これを装備するとハラヘラズ状態になるかわりに、最大満腹度が1になってしまう。防御力と印数が最低なので、合成して使おう。

しあわせの盾

			買い値	売り値
6	幸	5	15000	3500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●		●	●		●	

ダメージを受けるとそのぶん経験値が入る盾。レベルアップまでの経験値が少ない序盤では結構有効だが、中盤以降は重ねがけしないと物足りない。

重装の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
15	重	3	3000	1200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●	●								

防御力は高いがとにかく重く、ハラヘリ速度が2倍になってしまう盾。あまりおすすめはできないが、アスカに持たせるにはいい盾だ。

地雷ナバリの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
8	爆	5	5000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●								

爆弾や地雷の爆発ダメージを減らしてくれる盾。役に立つ特殊能力のうえ、ひんぱんに手に入り、防御力も高いので、レギュラー盾として活躍してくれる。

神器の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
8	—	16	12000	4000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

神代より伝わる盾。特殊能力はないが、「神器の剣」と同じようにその印数が大きな魅力だ。万能の盾を作るのも夢ではない。

象牙の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
12	—	5	10000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●		●						

象の牙で作られたサビない盾。すごいデザインだが、これを作った人は象の姿を見たことがなかったらしい。防御力が高いので拾えたら大切にしよう。

大三元の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
30	—	5	48000	32000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成盾のひとつ。基本防御力は高いが、印数が少ないのが残念。ベースになった盾のおかげでサビることはない。「白紙の巻物」を合成しておこう。

使い捨ての盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
40	捨	3	1600	600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

基本防御力は高いが、攻撃を受けるごとに強さが－1される盾。いざという時には役に立つので、見つけたらひとつは持っておこう。

トドの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
6	ト	6	6000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

これを装備していると、ギタンやアイテムを盗まれることがなくなる盾。ぬすっトド系、ガマラ系はもとより、ギャドン系の特殊能力を防ぐのが嬉しい。

ドラゴンシールド

強さ	印	印数	買い値	売り値
14	竜	5	8000	4000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
									●		●	●	●		

炎のダメージを半減してくれる盾。ドラゴンが出てくる階では必須アイテムだ。基本防御力も高いので通常時も非常に心強い。

呪いよけの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
5	祓	5	10000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

この盾を装備していると、呪いの特殊攻撃を防ぐことができる。特殊攻撃を防ぐだけなので、呪われているアイテムを外すことができるわけではない。

バシリスクの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
40	—	13	60000	10000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
													●		

拾える盾の中では最強の盾。しかしこれを拾える頃には、もっと強い盾を装備している場合が多いかも。しかしコレクターアイテムにするには惜しい。

バトルカウンター

強さ	印	印数	買い値	売り値
7	バ	5	4000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●								

受けた直接攻撃のダメージを一部相手にはね返す盾。前半は役に立つが、後半に入ると盾が強くなってきているので、はね返すダメージが少ない。

はね返しの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
7	返	4	18000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

飛んできたアイテムをはね返す盾。ボウヤーの矢やウルロイドの爆弾、木の矢のワナなどをはね返せるので、遠距離攻撃が恐くなくなる。

ばん族の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
6	—	5	1500	700

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●								

これといった特徴のない盾。強くも弱くもなく中途半端な防御力なので、特殊能力がある盾を拾えるまでのつなぎになりがちだ。

風魔の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
16	—	6	15000	3500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								●

風魔鉄という金属から作られた、防御力の高い盾。今回かなりのレアアイテムになってしまったので、手に入れたら冒険を中断してでも帰ってこよう。

矛の盾

攻撃	強さ	印	印数	買い値	売り値
7	7	—	5	13000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

盾から矛が突き出ている矛盾した盾。しかし何もないときにはこれが結構役に立つ。両手盾なので武器は持てないが、盾を強くすれば攻撃力も上がるのだ。

見切りの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
2	見	5	10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●		●	●		●	

モンスターの攻撃をかわしやすくなる盾。これがあるとないとでは難易度が格段に変化するので、ぜひ手に入れて置きたい。基本防御力は低い。

身かわしの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
5	身	4	15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

飛んでくるアイテムを確実にかわす盾。矢などは床に落ちるので、アイテム回収もできるすぐれものだ。しかし大砲の弾はかわせないので注意！

やまびこの盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
3	山	5	12000	4000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●		●		●	●		●	

魔法攻撃をはね返す盾。「見切りの盾」と同じように、あるとないとでは難易度が格段に変化してしまう。なんとか手に入れてメインの盾に合成しよう。

ラセン風魔の盾

強さ	印	印数	買い値	売り値
50	—	12	55000	30000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

特殊合成盾のひとつ。「風魔の盾」の最終形態。ゲーム中最高の守備力をほこり、風来人なら一度は手にしたい究極の盾だ。印数さえ増やせばまさに無敵。

杖

全19種類

シレンの冒険を有利にしてくれる、回数制限があるアイテム。必ず敵にあたるので、その信頼度は高い。ただしマイナスアイテムもあるので、気をつけて使おう。

回復の杖

買い値	売り値
800	400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●	●	●	●								

振った相手のHPを100ポイント回復する杖。ゴースト属性のモンスターには逆にダメージを与えられる。使いようによっては役に立つ杖だ。

からぶりの杖

買い値	売り値
2500	1200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●		●						

振った相手の通常攻撃を必ず空振りさせる杖。通常攻撃しかしてこない敵なら、これで完全に無力化できる。あえて倒さないのもテクニックだ。

クオーターの杖

買い値	売り値
1200	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●	●								

振った相手のHPを現HPの1/4にしてしまう杖。HPの多いモンスターに振れば、その効果はバツグンだ。戦いのサポートとして積極的に使おう。

草受けの杖

買い値	売り値
3000	1400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●						

中に入れた草の効果が、正面から自分に向かって飛んでくる杖。「しあわせ草」や「天使の種」を入れれば、その恩恵を充分に受けられるのだ。

草投げの杖

買い値	売り値
3000	1200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●						

こちらは中に入れた草の効果が正面に飛んでいく杖。この杖にはマイナスアイテムを入れてモンスターにふりまくってやろう。「火炎草」などでもいい。

ころばぬ先の杖

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●	●	●	●		●						

この杖をもっていると、ワナや特殊能力などで転ばなくなる。振るか投げるかしてモンスターにあてると、モンスターが転んでアイテムを落す。

しあわせの杖

買い値	売り値
3000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

振った相手のレベルを上げる杖。モンスターにあたれば当然1ランクアップしてしまう。シレンに当たった場合には500ポイントの経験値が入る。

とうめいの杖

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				●	●	●	●								

振った相手が透明になり、なおかつ混乱状態になる。相手の動きが予測できなくなってしまうので、緊急回避以外にはあまり使い道がないかも。

鈍足の杖

買い値	売り値
1200	400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●		●			●	●		●						

目標を鈍足状態にする、等速の敵にふれば2ターンに1回しか行動をできなくさせる。攻撃→後退を繰り返せば、ノーダメージで倒すことができるだろう。

トンネルの杖

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●		●	●	●			●					

壁に向かって振ると、行き止まりか他の空洞にぶつかるまで穴を掘る。モンスターにあたると10ダメージ。斜めにあてても壁は掘れない。

のりうつりの杖

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●	●		●	●		●						

振った相手に乗り移って、自由に行動できる。乗り移っているあいだはモンスターの能力を使用し、シレン本体は後ろについてくる。

倍速の杖

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				●	●	●	●								

振った相手を倍速にしてしまう杖。重ねがけをすれば3倍速まで速くできる。基本的にマイナスアイテムだが、仲間がいるときには大変役に立つ杖だ。

場所がえの杖

買い値	売り値
800	400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●	●	●	●		●	●					

振った相手と自分の位置を入れ替える杖。通常は緊急回避に有効だが、ドロボウにも使えるので、常に1本は持っておこう。

火ばしらの杖

買い値	売り値
2500	1200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

燃えさかる火柱を前方5マスに渡って発生させられる。この火柱は10ターンもち、中に入ると20ダメージ受ける。炎の中で何かが燃えると持続時間UP。

引きよせの杖

買い値	売り値
800	400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●	●	●	●	●			●					

振った相手を自分の手前に引き寄せる。モンスターだけではなく、ワナ、階段、アイテムなども引き寄せられるので上手に使おう。

封印の杖

買い値	売り値
2000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●	●								

モンスターの特殊能力を封印して使えなくしてしまう杖。イヤな特殊能力を持つモンスターが近づいてきたら、ピンチになる前に振っておこう。

ふきとばしの杖

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●	●	●	●		●	●					●

振った相手を7マス吹き飛ばし、5ポイントのダメージを与える。モンスターだけでなく、ワナ、階段、アイテムなどもふきとばせる。

不幸の杖

買い値	売り値
2500	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

振った相手のレベルを1下げる杖。強敵もレベルさえ下げてしまえばザコに早変わり。危険なときは惜しまずに使ってしまおう。

物知りの杖

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●		●	●								

振った相手の情報が見られる杖。いつも戦っているモンスターがどんな生態をしているのか知るのに役立つ。まじめなものからネタまでさまざまだ。

矢 全5種類

遠距離からモンスターを攻撃できる矢は、うまく使えばノーダメージでモンスターを倒すことができる。それぞれの特徴をよく理解したうえで使おう。

木の矢 -2

買い値	売り値
20	2

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●		●	●	●								

素手攻撃よりも威力が弱い木の矢だが、それでも遠距離攻撃ができるメリットは少なくない。「へんげの壺」の素材としても申し分なしだ。

鉄の矢 6

買い値	売り値
60	10

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

「長巻」と同レベルの威力をもっている鉄の矢。この矢がたくさんあれば、かなりスムーズに冒険を続けることができるだろう。

銀の矢 0 銀

買い値	売り値
80	20

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

攻撃力は少々落ちるが、すべてを貫通して飛んでいく矢。モンスターハウスのように敵がたくさんいるところに撃てば、その威力は倍増だ。

会心の矢 2

買い値	売り値
120	40

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●		●	●		●	

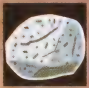
高確率で「会心の一撃」が出る矢。確実に出るわけではないので、「倒せたらラッキー」という状況で打つのがよいだろう。

かまいたちの矢 0

買い値	売り値
200	80

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●		●	●		●	

前方三方向に飛んでいく矢。「銀の矢」の属性も持ち合わせており、すべてを貫通して飛んでいく。思いもよらないものに当たったりするので気をつけよう。



石・弾 全3種類

新しく追加された飛び道具。石は放物線を描いて飛び、弾は地面を転がっていく。両方とも攻撃よりもワナの処理に使うことが多くなるかもしれない。

石 8

買い値	売り値
100	50

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●		●	●	●								

単なる石だが、そこそこ威力が強く、安定してダメージを与えられる。が、なによりも回避不能な地雷を爆発させて道を作れるので、重宝する。

デブータの石 12

買い値	売り値
150	70

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●		●	●	●								

前方45度、2マス離れている敵に向かってホーミングする「デブータの石」。威力も強く、これをワナ解除に使うのはもったいない。

大砲の弾

買い値	売り値
100	50

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●		●	●	●								

ボーリングの球のように地面を転がっていき、障害物にあたると爆発。周囲1マスに40ダメージを与える破壊兵器。通り道にあるワナも起動させる。

腕輪 全19種類

シレンの冒険を影からサポートする腕輪の数々だ。便利なものが多いが、致命的なものも多く、呪われている可能性まであるので注意が必要なアイテム。

うけながしの腕輪

買い値	売り値
15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●								●	

直接攻撃のダメージをシレンの周囲８マスにいるモンスターに受け流す。周囲に誰もいないと効果はなく、流したダメージで敵が倒れるとレベルアップ。

遠投の腕輪

買い値	売り値
4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

投げるものがすべて遠投状態になってしまう腕輪。敵、壁を突き抜けてどこまでも飛んでいくので、必要なアイテム（特に壺）を間違えて投げないように！

回復の腕輪

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●									

１ターンに５HP回復する腕輪。そのかわり満腹度が２倍の速さで減っていくので、必要なとき以外は付けないようにしよう。

紙一重の腕輪

買い値	売り値
15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●								●	

モンスターの攻撃を紙一重でかわす確率が上がる腕輪。ただし紙でできているので、炎の攻撃を受けると燃えてしまう。ドラゴン系が天敵だ。

くねくねよけの腕輪

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●									

くねくねハニーのレベル下げ攻撃が効かなくなる。が、レベル下げ攻撃はくねくねハニーしかしてこないので、状況に応じて装備しよう。

たれ流しの腕輪

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								

この腕輪を装備していると、歩いているときにアイテムを落としてしまう。メリットは全くないので、見つけたら捨てるかたたき売ってしまおう。

ちからの腕輪

買い値	売り値
5000	3400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

力が３ポイント上昇する腕輪。よく拾えるうえに、呪われていても特にデメリットはないので、見つけたら装備してしまおう。

超会心の腕輪

買い値	売り値
7500	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
															●

モンスターにすごいダメージを与えることができるが、１ポイントでもダメージを受けるとこわれてしまう。使いどころが難しい腕輪だ。

とうしの腕輪

買い値	売り値
10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

装備していると、フロアのアイテムやモンスターの位置がマップで確認できるようになる腕輪。店やモンスターハウスの位置もわかる。

ノーコンの腕輪

買い値	売り値
4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

狙った方向に飛び道具が飛ばなくなる腕輪。非常に危険な腕輪で、呪われていたら悲しいことになる。絶対に装備しないこと。

白発白中の腕輪

買い値	売り値
4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●									

「百発百中の腕輪」のニセモノ。投げたアイテムが絶対に当たらなくなってしまう。しかし、合成でできる「中」の印には重大な秘密が……。

パコレプキンの腕輪

買い値	売り値
10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●		●						

これを装備すると、パコレプキンのように壁をすり抜けることができるようになる。しかし、最大HPの1/20のダメージを受けるので、長くはいられない。

ハラヘラズの腕輪

買い値	売り値
15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●		●							

ターンが過ぎても腹が減らなくなる夢のような腕輪。おにぎりを持ち歩く必要がなくなる。レアアイテムなので壊れないように気をつけよう。

ハラヘリの腕輪

買い値	売り値
15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

余計に腹が減るようになってしまう悪夢のような腕輪。いくらおにぎりを持ち歩いていても足りないだろう。呪われていなければすぐに外そう。

ハラヘリよけの腕輪

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●									

ハラヘリーニョ系のハラヘリ攻撃を無効化する腕輪。ハラヘリーニョ系はコンスタントに登場する敵なので、結構有効な腕輪だったりする。

百発百中の腕輪

買い値	売り値
7500	3000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●		●							

投げたアイテム（矢を含む）が必ず命中する腕輪。装備しているときはあまり意識しないが、壊れてみるとありがたみがわかる。縁の下の力持ちだ。

まがりの腕輪

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●									

投げたアイテムが壁にぶつかってもとまらずに、右方向にまがって飛んでいく腕輪。射程距離を進むと床に落ちるので、飛びつづけるワケではない。

まじしおの腕輪

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

しおいやん系のちから減らし攻撃を受けなくなる腕輪。毒は効いてしまうので、完全にちからが下がらなくなるわけではない。

ワナ師の腕輪

買い値	売り値
25000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
					●										

これを装備していると、ワナの位置が見え、それに引っかからなくなり、なおかつ持ち運びまでできるようになる。「あかずの間」に持っていきたい。

巻物 全27種類

一度使うとなくなってしまうが、とても強力な威力をもっている巻物。一発逆転が可能な巻物もあり、頼りになるサポートアイテムといえよう。

いかすしの巻物

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

要するにイカのお寿司ののり巻きだ。食べると満腹度が20%回復する。未識別でもコマンドを見ればすぐわかる。ナタネ米100%でなかなかの味。

いかずちの巻物

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●		●	●			●									

同じ部屋にいる敵全員に雷を落とし、20～35ポイントのダメージを与える。序盤では敵を一掃できるので、非常に頼りになるアイテム。

炎上の巻物

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

シレンを中心に3マスの円上に炎を巻き起こす。炎は最大で20ダメージを与えることができる。中心のシレン部分は空白で、動かなければ無傷。

大部屋の巻物

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●	●	●	●	●								

現在いるフロアの壁を崩し、ひとつの部屋にしてしまう。水や氷も消滅する。ランダムフロアのみ有効。黄金階段を探す一番の方法だ。

おはらいの巻物

祓

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

シレンが装備してしまった呪われたアイテムの呪いを消去する。今回はこれしか解呪の方法がないので、見つけたら大事にとっておこう。

氷の巻物

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

フロアの水をすべて凍らせる。水中にいたモンスターはそのまま閉じ込められ、水上に顔を出しているモンスターはトラバサミ状態になる。

仕入れ直しの巻物

買い値	売り値
4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

店の中で読むと、店で売っているアイテムがすべて変更される。シレンが持っていて、まだ払い終わってないものは変化しないので上手に使おう。

識別の巻物

識

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●				●	●	●		

未識別状態のアイテムを識別できる。まれにシレンが持っているアイテムすべてを識別することもある。「最果てへの道」最重要アイテム。

すいだしの巻物

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

壺に入っているアイテムすべてを床にすいだす巻物。その時の最大容量が維持されてしまい、「合成の壺」に使うのはちょっとためらわれる。

聖域の巻物

買い値	売り値
7500	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●	●		●	●	●	●		●	●		●	

床に置いて使う巻物。その上にいるかぎり、モンスターは攻撃をしてこない。ただし、遠距離攻撃は受けてしまう。読んでしまうとただ消えるだけだ。

聖城の巻物

買い値	売り値
7500	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								

床に置いて使う巻物。これが床に広げてあると、アイテムや階段が勝手に動き出してしまう。非常に迷惑な巻物なので、注意すること。

ゾワゾワの巻物

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●									

読んだときシレンの周囲にいるモンスターは、背中がゾワゾワして後ろを攻撃してしまう。モンスターが後ろを向いている隙に倒してしまおう。

地の恵みの巻物

買い値	売り値
1200	600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●	●	●		●	●	●	●	●

装備している盾の強さを＋１してくれる巻物。前作と違い呪いは解けなくなってしまったので、純粋に盾を強化するときだけ使用しよう。

壺増大の巻物

買い値	売り値
2000	1100

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

壺の容量を１大きくする巻物。「ほぞんの壺」や「合成の壺」など役に立つ壺に使おう。なかなか手に入らないが、機会があったら見逃さないように。

壺割れずの巻物

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●	●		●	●								

壺ひとつを指定すると、その壺はどうやっても割れなくなる。「ほぞんの壺」に使うのがセオリー。「合成の壺」とか「へんげの壺」に使うと涙。

天の恵みの巻物

買い値	売り値
1200	600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●	●	●		●	●	●	●	●

装備している武器の強さを＋１してくれる巻物。「地の恵み」と同じように呪いは解けなくなってしまったので、武器を強化するときに使用しよう。

ねだやしの巻物

買い値	売り値
25000	400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

モンスターに投げて使う巻物。命中するとそれと同じ種類のモンスターは、次の冒険まで登場しなくなる。一回にねだやしできるのは一種類のみ。

バクスイの巻物

買い値	売り値
1200	600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●	●							

同じ部屋にいるモンスターが10ターン深い眠りに落ちる。目が覚めると気分がスッキリしたのか倍速で動きだすので、寝ている間に倒しつくそう。

白紙の巻物

買い値	売り値
5000	2500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

何も書かれていない白紙の巻物。「かく」を選ぶと、今まで読んだことがある巻物の名前が出てくるので、好きなものを書きこむことができる。

バクハの巻物

買い値	売り値
1500	750

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
					●	●	●								

床において使用する。この巻物を床においてから、シレンが剣を振ったり矢を打つ動作をすると、巻物が爆発する。周囲にモンスターがいれば巻き込める。

引き上げの巻物

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●													

シレンの装備品だけを残して冒険から帰ってこられる巻物。装備しているもの以外は失われるので、本当にどうしようもなくなった時に使う巻物だ。

分身の巻物

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●		●	●	●		●	●								

10ターン存在するシレンの分身を4体登場させる巻物。モンスターは本体よりも分身を優先して攻撃するので、その隙に逃げるなり倒すなりしてしまおう。

水がれの巻物

買い値	売り値
1500	750

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●	●		●	●								

フロアにある水をすべて蒸発させてしまう巻物。水中のモンスターが陸に出てくるので、モンスターの壺などが当たるようになる。

メッキの巻物

買い値	売り値
4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

武器、盾に「金」の印を追加し、サビなくさせる。また、ヒビの入った腕輪も修理することができる。いざという時に1本は持っておきたい。

持ちかえりの巻物

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●	●			●								

シレンが所持しているアイテムすべてを持ったままナタネ村に帰ることができる。危ないときや、レアアイテムが手に入ったときに使用するべし。

ワナけしの巻物

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

部屋の中にあるワナすべてを消去する巻物。モンスターハウスなど、ワナで足の踏み場がないときに使うと効果的なアイテムだ。

ワナ作動の巻物

買い値	売り値
200	100

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
					●										

「中腹の井戸」限定巻物。部屋の中にあるワナすべてが一斉に起動する。使いどころは難しいが、ワナ道をきわめるには必要な巻物だ。

割引券

全1種類

行商人がアイテムを拾ったあと置いていく。見つけるとうれしさよりも絶望を感じてしまうという珍しいアイテムだ。さっさと行商人を見つけ出そう。

割引券

買い値	売り値
2	1

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深

1枚につき売り物が2%割引される。一回で40枚同時に使用できるので、最大で8割引ということになる。店ならどこででも使用できる。

壺

全13種類

これなくしては「風来のシレン2」はクリア不可能といってもいいほど重要なアイテム「壺」。それぞれの特性を覚えて、使いこなしてこそシレンマスターだ。

形見の壺

買い値	売り値
10000	5000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●				●								

ダンジョンで倒れると、次の冒険から3回まで、所持していたアイテムがこの壺の中に入って登場する。倒れたフロアに落ちているのだ。

強化の壺

買い値	売り値
15000	7500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

この壺の中に武器や盾、杖を入れておくと、階段を降りるごとに＋1されていくすばらしい壺。この壺でとことん強化してから合成しよう。

草効果の壺

買い値	売り値
4000	2000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

この壺の中に草を入れると、部屋中のモンスター（シレン含む）にその草の効果が現れる。自分も巻き込まれるので、使いどころが難しい壺だ。

合成の壺

買い値	売り値
8000	4000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●	●	●	●		●	●		●	

中にいれた同種類のアイテムをひとつにしてしまう。マゼルン系がいるので少し影が薄いが、自分の意志で合成できるのはやっぱり便利だ。

識別の壺

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

中に入れたアイテムが識別される壺。巻物や腕輪など識別しづらい、またはもったいないアイテムを入れておくのが正解だろう。

弱化の壺

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								

1階降りるごとに、中にいれたアイテムが－3されてしまう壺。装備品を入れずに、おにぎりなどの保存に活用しよう（それしか使い道がない）。

ビックリの壺

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●		●	●			●		●	●	●		

容量が［0］なのですぐに識別できる。中にはアイテム5個かモンスター5体かうっぷん（大爆発）が入っていて、割ってみないとわからない。

ちょきんの壺

買い値	売り値
2	1

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●															

これを持ったまま倒れると、所持していたギタンがなくならずに手元に残り、ちょきんの壺も持って帰れる。しかし、アイテム欄を3つ使ってしまう。

手封じの壺

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								

この壺に物を入れようとすると、手がはまって抜けなくなってしまう。しかし、モンスターに投げてぶつければ、モンスターを壺に閉じ込めることができる。

へんげの壺

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

中に入れたアイテムがランダムで他のアイテムに変化する壺。運がよければレアアイテムが出るので、不必要なものをどんどん入れておこう。

水がめ

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●								

水際で「いれる」を選択すれば、水をくめる壺。ワナの破壊やモンスターの弱体化と用途が広く、上手に使えれば冒険がかなり楽になる壺だ。

モンスターの壺

買い値	売り値
10000	1

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				●		●									

モンスターに投げつけることにより、そのモンスターを捕らえて味方にできる。当たりさえすれば一発で捕らえられるので、緊急回避としても有効。

ほぞんの壺

買い値	売り値
1200	600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●		●	●			●		●	●	●		

自由にアイテムの出し入れができるありがたい壺。おにぎりを入れておけば腐らないので、非常に重宝する。入れたままアイテムを使うこともできる。

草

全22種類

シレンを有利にしたり不利にしたりする草だが、印の素材にもなるので価値は高い。値段も手ごろなので、機会があったら店で購入しておこう。

胃拡張の種

買い値	売り値
400	200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●		●	●	●								

シレンの最大満腹度を10%アップしてくれる種。直接戦闘には関係ないが、飲んでおけば必ずいいことがあるだろう。

胃縮小の種

買い値	売り値
400	200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●	●								

「胃拡張の種」とは逆に、最大満腹度が10%ダウンしてしまう種。致命的ではないが、じりじりと効いてくるボディブローのようなアイテム。

命の草

命

買い値	売り値
400	200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●		●	●	●								

最大HPを5プラスする草。序盤に出てくれるとかなり楽になる。盾に合成すると、その防御力を2上げてくれる。武器では……？

弟切草

弟

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●	●	●	●								

HPを100回復してくれる草。回復量が多いので、序盤から後半まで、冒険を通して使えるアイテムだ。合成すると、HPに影響する効果が現われる。

火炎草

火

買い値	売り値
700	350

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●	●								

飲むと1マス前に70ポイント近いダメージを与えられる炎をふく。投げると45ポイントのダメージになる。印としても便利な草だ。

くねくね草

買い値	売り値
300	150

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
					●	●	●								

この草を飲むと、シレンのレベルが１下がってしまう。モンスターに投げてもレベルを下げることができるので、投げて使おう。

雑草

買い値	売り値
50	25

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

復活の草を使ったあとはこの雑草になる。特にこれといった力はないが、飲むと満腹度が５％上がるので、捨てるぐらいなら飲んでおこう。

しあわせ草

印：幸

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●	●		●		●	●		●	

飲むとシレンのレベルがひとつ上がる。経験値は上がったレベルのスタートの値になるので、レベルが上がった直後に飲むのがお得だ。

すばやさ草

買い値	売り値
300	150

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●	●	●	●								

飲むと12ターンのあいだ倍速状態になる。モンスターから逃げるための緊急回避用の草として持っておくと、いざという時ラクになる。

高とび草

買い値	売り値
300	150

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●	●	●	●								

同じフロアの別の部屋にワープしてしまう草。召喚のワナを踏んでしまって、強い敵が現われたときのために持っておくとよい。

ちからの草

印：ち

買い値	売り値
1500	700

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●			●	●								

ちからが１上がる草。ちからが最大値の状態で飲むと、最大値自体が１上がるので、なるべく最大のときに飲んでおきたい。印は武器のみ有効。

超不幸の種

印：超

買い値	売り値
400	200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
						●									

シレンのレベルとHPが１になってしまう最悪マイナスアイテム。印にすると、武器なら振るたびにレベルダウン、盾なら防御するたびにレベルダウンだ。

天使の種

印：天

買い値	売り値
3000	1500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●	●		●		●	●		●	

シレンのレベルを一気に３アップさせるありがたい草。すぐに飲んでもよいが、できれば草受けの杖を見つけてからにしたいところ。

毒消し草

印：消

買い値	売り値
400	200

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●		●	●	●								

シレンの体の毒を消して、力を回復させてくれる草。必要なときになかなか出てこないと困るので、ちゃんとストックしておこう。印は盾のみ有効。

毒草

買い値	売り値
1500	700

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●		●	●	●								

飲むと鈍足状態になり、ちから－１、なおかつ５ダメージをうける。敵に投げつけても同じ効果がある。「草投げの杖」に入れても有効に使える。

ドラゴン草

火

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●		●	●	●								

飲むとシレンが向いている方向に、70ポイントのダメージの炎をはく。投げると50ポイントのダメージ。印にすると火炎草と同じ「火」。

話の種

買い値	売り値
500	100

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				●		●	●								

これを飲むとシレンが小話やダジャレを披露する。その話の内容により、同じ部屋にいるモンスターに何らかの影響を与えることができるのだ。

不幸の種

不

買い値	売り値
2000	1000

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
					●	●	●								

飲むとレベルが3ダウンするマイナスアイテム。間違えて飲んでしまうとかなり痛い。敵に投げつけると一気に最低レベルになるので、楽に倒せる。

復活の草

買い値	売り値
2500	1250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●	●	●	●		●		●	●		●	

これを持っていると、シレンが倒れたときに1回だけHP、満腹度満タンで復活できる。壺の中に入れておくとこの効果は現われない。

めぐすり草

買い値	売り値
500	250

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●		●	●								

飲むとそのフロアにあるワナの位置がすべてわかるようになる。手に入れたらすぐに飲んだほうがいい。モンスターハウス用にストックするのも手だ。

よくきき草

買い値	売り値
1000	500

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●	●	●	●	●								

この草を飲んでから10ターンは、すべての草の効き目が2倍になる。プラスだけでなくマイナスの効果も2倍になるので、危ないものはやめよう。

薬草

薬

買い値	売り値
100	50

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●	●	●	●								

飲むとHPが25ポイント回復する。序盤は役に立つけど、レベルが上がってくると25ポイントでは足りなくなってしまう。印にして有効活用しよう。

食料

全5種類

「腹が減ってはいくさはできぬ」の言葉どおり、ハラヘリ状態だとシレンはどんどん弱っていくばかり。おにぎりは生きるための最重要アイテムなのだ。

おにぎり

飯

買い値	売り値
100	50

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●	●	●	●								

満腹度を50%回復してくれるごく普通のおにぎり。満腹時に食べると、最大満腹度を3%増やしてくれる。ほぞんの壺に入れておこう。

大きなおにぎり

飯

買い値	売り値
200	100

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●	●	●	●		●									

満腹度を100%回復してくれるおにぎり。スタート時にかならずひとつ持っている。満腹時に食べると最大満腹度を5%増やしてくれる。

巨大なおにぎり

買い値	売り値
300	150

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●	●			●									

満腹度を200%回復してくれるうえ、いつ食べても最大満腹度を7%増やしてくれるおにぎり。これが腐ってしまったら目も当てられない。

まずそうなおにぎり

買い値	売り値
40	1

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●	●			●									

腐っていかにもまずそうなおにぎり。満腹度を30%回復してくれるが、4ダメージを受けたうえ、何らかのマイナス状態変化をくらってしまう。

特製おにぎり

買い値	売り値
200	100

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
			●			●									

満腹度を30%回復してくれる。そのうえ、HP回復、ハラヘラズ、全識別、眠らず、忍び歩きなどからひとつ、お得な効果が現われる。

材料

全15種類

城を造るために必要なアイテム。戦闘アイテムとしても使うことができて、その性能は大したものだ。最高の材料だけで城の部品を造ると、壊れなくなる。

最高の岩

買い値	売り値
9000	2400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●													

本丸とお堀の材料になる。アイテムとして使用すると、5ダメージの岩15個を、部屋の中にいるモンスター全員へ均等に投げる。

よい岩

買い値	売り値
6000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●													

本丸とお堀の材料になる。アイテムとして使用すると、5ダメージの岩10個を、部屋の中にいるモンスター全員へ均等に投げる。

岩

買い値	売り値
3000	800

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●														

本丸とお堀の材料になる。アイテムとして使用すると、5ダメージの岩5個を、部屋の中にいるモンスター全員へ均等に投げる。

最高の木

買い値	売り値
9000	2400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●														

本丸、二の丸、内壁の材料になる。アイテムとして使用すると、当たった相手を5マス吹き飛ばし、50ダメージを与える。

よい木

買い値	売り値
6000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●													

本丸、二の丸、内壁の材料になる。アイテムとして使用すると、当たった相手を5マス吹き飛ばし、40ダメージを与える。

木

買い値	売り値
3000	800

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●															

本丸、二の丸、内壁の材料になる。アイテムとして使用すると、当たった相手を5マス吹き飛ばし、30ダメージを与える。

最高の土

買い値	売り値
9000	2400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●													

本丸、二の丸、内壁、外壁の材料になる。アイテムとして使用すると、HP70のシレン人形になって、敵の目を引きつけてくれる。

よい土

買い値	売り値
6000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●													

本丸、二の丸、内壁、外壁の材料になる。アイテムとして使用すると、HP50のシレン人形になって、敵の目を引きつけてくれる。

土

買い値	売り値
3000	800

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●														

本丸、二の丸、内壁、外壁の材料になる。アイテムとして使用すると、HP30のシレン人形になって、敵の目を引きつけてくれる。

最高の砂鉄

買い値	売り値
9000	2400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●													

本丸、二の丸の材料になる。アイテムとして使用すると、同じ部屋にいるモンスターすべてを目つぶし状態にしてしまう。

よい砂鉄

買い値	売り値
6000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●													

本丸、二の丸の材料になる。アイテムとして使用すると、周囲8マスいるモンスターすべてを目つぶし状態にしてしまう。

鉄

買い値	売り値
3000	800

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●														

本丸、二の丸の材料になる。アイテムとして使用すると、目の前にいるモンスターを目つぶし状態にしてしまう。

最高の鬼よけ水

買い値	売り値
12000	2400

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
		●													

本丸、外壁、お堀の材料になる。アイテムとして使用すると、HP全快、状態異常回復、満腹度全快、ちから全快と回復アイテムとして最高の性能を持つ。

よい鬼よけ水

買い値	売り値
8000	1600

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	●	●													

本丸、外壁、お堀の材料になる。アイテムとして使用すると、HPを100回復、状態異常回復の効力があり、弟切草のような感じで使える。

鬼よけ水

買い値	売り値
4000	800

初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
●	●														

本丸、外壁、お堀の材料になる。アイテムとして使用すると、HPを50回復させられる。いざという時には惜しまず飲もう。

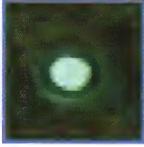
パーフェクトワナデータ

シレンの冒険の邪魔をするイヤ〜なワナすべてを一挙公開。シレンに対する効果のほか、「中腹の井戸」で役に立つ対モンスター効果ももらさず収録してあるぞ。

ワナの能力を利用してこそ風来人

表の上段はシレンが受ける効果、下段はモンスターが受ける効果を示している。また、ワナ師状態だと、シレンのレベルに比例して、ダメージを与えるワナの威力が上がっていく。

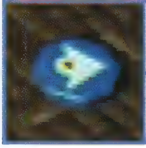
イガイガボトボト



シレンの頭上から無数のイガグリがボトボトと落ちてきて、9ポイントのダメージを受ける。

モンスターの頭上から無数のイガグリがボトボトと落ちてきて、9ポイントのダメージを与える。

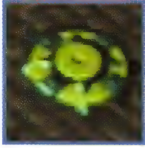
一方通行



矢印の方向に一歩移動する。

矢印の方向に一歩移動する。

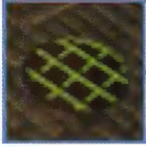
大型地雷



大爆発が起こり、現HPの3/4のダメージを受ける。周囲1マスにも影響し、モンスターは即死、アイテムは消滅する。

大爆発が起こり、即死する。周囲1マスにも影響し、シレンは現HPの3/4のダメージを受ける、アイテムは消滅する。

落とし穴



床に穴があき、1階下に落ちる。5ポイントのダメージを受ける。

床に穴があき、モンスターは消滅。

回転板

高速で回転した後、10ターンの間混乱状態になる。

高速で回転した後、20ターンの間混乱状態になる。

木の矢のワナ

シレンの右手方向から木の矢が飛んできて、5ポイントのダメージを受ける。間に他のキャラがいるとそれにあたる。

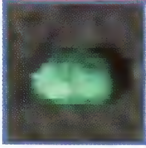
モンスターの右手方向から木の矢が飛んできて5ポイントのダメージを与える。間に他のキャラがいるとそれにあたる。

ケロケロの雨

剣、盾をサビつかせる雨がふり、それぞれの強さが－1される。特殊なアイテムや「金」の印があればサビない。

じとじとした雨で守備力を0にする。コドモ戦車、イッテツ戦車は守備力が下がったうえ、スピードが半分になる。

ころび石



つまずいてころび、持っているアイテムをばらまき、2〜4ポイントのダメージを受ける。その際、壺が割れたり腕輪にヒビが入ることも。

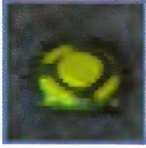
つまずいてころび、2〜4ポイントのダメージを与える。アイテムをもっていれば、それを落す。

召喚スイッチ

そのフロアに登場するモンスター1種類を最大4体、シレンの周囲に登場させる。

そのフロアに登場するモンスター1種類を最大4体、モンスターの周囲に登場させる。

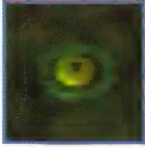
地雷



爆発が起こり、現HPの1/2のダメージを受ける。周囲1マスにも影響し、モンスターは即死、アイテムは消滅する。

爆発が起こり、即死する。周囲1マスにも影響し、シレンは現HPの1/2のダメージを受ける、アイテムは消滅する。

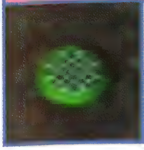
水てきポットン



頭上から水滴が落ちてくる。その気持ち悪さで5ポイントのダメージを受ける。

頭上から水滴が落ちてくる。その気持ち悪さで5ポイントのダメージを与える。

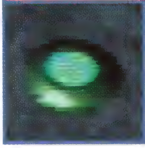
装備はずしのワナ



Shiren: 装備しているものがすべてはずれてしまう。呪われているものもはずれるので、うまく使うこともできる。

Monster: モンスターの特殊能力が封印される。

大こうずいのワナ



Shiren: 大洪水がダンジョンを襲い、シレン、モンスターともに現HPの3/4ダメージを受ける。床に落ちていたアイテムは移動。

Monster: 大洪水がダンジョンを襲い、モンスター、シレンともに現HPの3/4ダメージを受ける。床に落ちていたアイテムは移動。

大落石のワナ

Shiren: 頭上からたくさんの岩が落ちてきて、30ポイントのダメージ。周囲1マスも同様のダメージをうける。

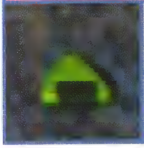
Monster: 頭上からたくさんの岩が落ちてきて、30ポイントのダメージ。周囲1マスも同様のダメージをうける。

鉄の矢のワナ

Shiren: シレンの右手方向から鉄の矢が飛んできて、10ポイントのダメージ。間に他のキャラがいるとそれにあたる。

Monster: モンスターの右手方向から鉄の矢が飛んできて10ポイントのダメージ。間に他のキャラがいるとそれにあたる。

デロデロの湯



Shiren: デロデロの湯が湧き出て、持っているおにぎりをすべて「まずそうなおにぎり」にしてしまう。壺に入っているおにぎりは無事。

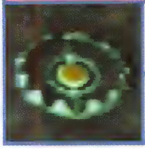
Monster: 地面からデロデロの湯が湧き出て、モンスターは「まずそうなおにぎり」になってしまう。

毒矢のワナ

Shiren: シレンの右手方向から毒の矢が飛んできて、3～6ポイントのダメージを受け、なおかつちからが1下がる。

Monster: モンスターの右手方向から毒の矢が飛んできて、3～6ポイントのダメージを受け、なおかつ攻撃力が0になる。

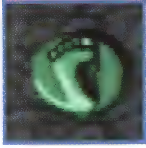
トラバサミ



Shiren: トラバサミに足をはさまれ、3～7ターン移動不能になる。攻撃、アイテムの使用は可能。

Monster: トラバサミに足をはさまれ、5～8ターン移動不能になる。攻撃、特殊能力の使用は可能。

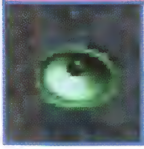
鈍足のワナ



Shiren: 10ターンの間、鈍足状態になる。

Monster: 永久に鈍足状態になる。

眠りガス



Shiren: 睡眠性のガスが足元から噴き出て、5ターンの間眠ってしまう。

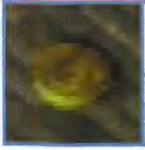
Monster: 睡眠性のガスが足元から噴き出て、5ターンの間眠ってしまう。

バネ

Shiren: 同じフロアの違う部屋にふっ飛んでいく

Monster: 同じフロアの違う部屋にふっ飛んでいく

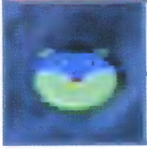
丸太のワナ



Shiren: シレンの右手方向から丸太が飛んできて、3～7ポイントのダメージを受け、4マスふっ飛ばされる。

Monster: モンスターの右手方向から丸太が飛んできて、3～7ポイントのダメージを与え、4マスふっ飛ばされる。

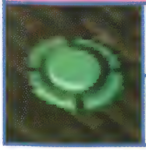
モンスターのワナ



Shiren: 同じ部屋の床に落ちているアイテムが全部モンスターに変わってしまう。

Monster: 同じ部屋の床に落ちているアイテムが全部モンスターに変わってしまう。

落石のワナ



Shiren: 頭上から岩が落ちてきて、13ポイントのダメージを受ける。

Monster: 頭上から岩が落ちてきて、13ポイントのダメージを与える。

レンサのワナ

Shiren: このワナの周囲にあるワナの効果を、上から順番に時計周りでレンサのワナ上に発動する。

Monster: このワナの周囲にあるワナの効果を、上から順番に時計周りでレンサのワナ上に発動する。

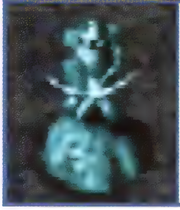
パーフェクト土偶データ

風来のシレン2からの新要素、部屋全体に特殊な効果を及ぼす「土偶」の完全解説だ。全体の戦略に大きな影響を与える土偶もあるので、それぞれの効果を覚えておこう。

イテテの土偶

土偶の周囲８マスに進入すると、シレン・モンスターの関係なく襲いかかってきて、20ポイント前後のダメージを与える。

遠投の土偶

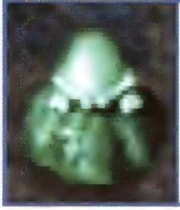


投げるものすべてに遠投効果がついてしまう。持ち物を弾き飛ばされたときもどこかに飛んで行ってしまうので注意。

おにぎりの土偶

この土偶がある部屋で敵を倒すと、その敵は必ずおにぎりになってしまう。

ギタンの土偶

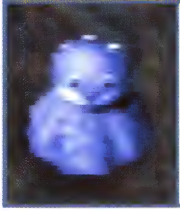


この土偶がある部屋で敵を倒すと、その敵は必ずギタンになってしまう。

ころばしの土偶

たまにジャンプして部屋を揺らし、部屋にいる全員をころばせる。ころばぬ先の杖があれば大丈夫。

10ダメージの土偶



あらゆるダメージが10になってしまう土偶。矢でもおにぎりでも10ダメージなので、使いようによっては味方にもなる。

識別の土偶

この部屋で拾ったアイテムすべてが識別された状態になる。持っているアイテムも、拾いなおせばOK。

ジバクの土偶

この部屋で倒されると、自爆して周囲１マスに20ポイント前後のダメージを与える。

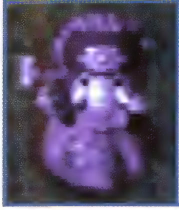
重力の土偶

この部屋の中では空を飛んでいるモンスターが地上に降りてくる。「中腹の井戸」限定出現土偶。

大バクハツの土偶

この土偶に衝撃を与えると、大爆発を起こして消滅する。周囲にもダメージを与える。

手ばなせずの土偶



矢を撃ったりアイテムを置いたりできなくなる土偶。モンスターも同様。

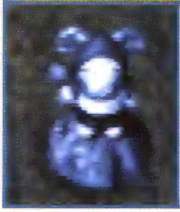
とうしの土偶

フロアにこの土偶があると、「とうしの腕輪」を装備しているのと同じ効果がある。

投石の土偶

この土偶と同じ部屋にいると、たまに石を投げてくる。射的距離は無限。

眠りの土偶



たまにバクスイさせる眠りの煙を部屋にばらまく。ばらまかれたら4ターン深い眠りに。目が覚めても倍速にはならない。

ふきとばしの土偶

この土偶のある部屋で直接攻撃をすると、相手が5マスふっとんでいく。

魔法消しの土偶

この土偶がある部屋では、杖や巻物が使用不可能となる。モンスターも同じ。

身がわりの土偶

この土偶が部屋にあると、モンスターはシレンよりもこの土偶を攻撃するようになる。

ワナこわれずの土偶

この土偶がある部屋では、ほとんどのワナが壊れなくなる。「中腹の井戸」限定出現土偶。

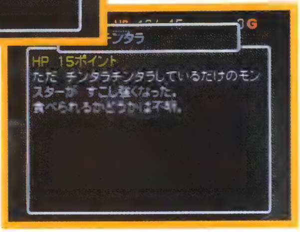
パーフェクトモンスターデータ

時にはシレンの行く手をはばみ、時には仲間となって一緒に戦ってくれるモンスターたち。ここではその全モンスターを詳しく紹介する。乗り移ったときの特殊能力もカンペキだ。

敵を知れば百戦危うしからずや

シレンの冒険の最大の障害は、なんといってもモンスター達だろう。そのコミカルな姿とは裏腹に、いやらしい特殊能力や絶大な攻撃力でシレンを苦しめる。倒される可能性をできるだけ低くするには、敵のことを知ることが重要だと、昔のえらい人も言っている。当然それはシレンにもあてはまり、イヤなモンスターはその力をふるう前に対処するべきなのだ。乗り移ったときにはそのモンスターのパラメータを使用して戦うことになるので、「知ること」は何にもまして重要だ。

⬅乗り移ったらモンスターのパラメータを使用して戦うことになる。HPや特殊能力だけでなく、攻撃力や防御力も変化するのだ。



➡物知りの杖を振って得られる情報は、メインの特殊能力が中心になっている。あとはそのモンスターをより深く知るための豆知識のようなものだ。

モンスターの2大特徴

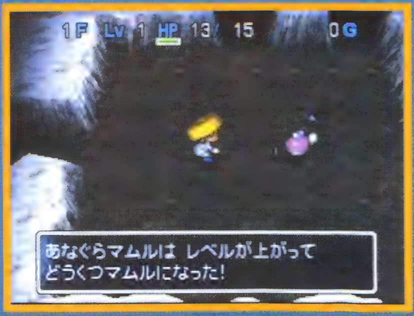
特殊攻撃

モンスターの中には特殊攻撃を仕掛けてくるやつがいる。モンスターの強さは、この特殊攻撃で決まるといっても過言じゃないほど重要なものだ。それを知らないで戦うのはまさに自殺行為にも等しいので、これ以降のページを参考にしてほしい。

⬆シレンがモンスターに乗り移ると、その特殊能力が自由に使えるようになる。今まで苦しめられていた力で今度はモンスター達を苦しめてやろう。

レベルアップ

シレンがモンスターを倒すとレベルアップするように、モンスターも仲間であるモンスターを倒すとレベルアップする。1つのモンスター系統で3、4レベルに分かれており、1レベルアップするごとに、その戦闘能力は飛躍的に跳ね上がるので、気をつけよう。



⬆わざとモンスターをレベルアップさせ、それを倒して経験値稼ぎやモンスターの壺でつかまえるのもひとつのテク。ただし準備をしっかりしておかないと……。

表の見かた

① タイガーウッホ系

② 竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 バ 刀 水 魔

③ タイガーウッホ ④	成長 ⑨	AT+ ⑩	HP+ ⑪	初	中	上	鬼	神	井	最	あ ⑭	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	15	2	3																

HP ⑤33 EXP ⑥5
攻撃力 ⑦★
防御力 ★★ ⑧

指定キャラを持ち上げて、5マス以内の別のモンスターかワナに⑫つける。部屋に何もなかったら目の前に降ろす。

手近にいるモンスターや仲間を持ちあげて、とにかくシレンにダ⑬ジを与えるように行動する。射程距離は5マス

① モンスター系統（並び方はもののけ王国に準じています）

② モンスター属性

なし……ノーマルモンスター●これといった弱点ナシ。
竜……ドラゴン属性●竜の一族。ドラゴンキラー、龍神剣で大ダメージを与えられる。
ド……ドレイン属性●シレンから何かを吸い取る能力をもっている。
●ドレインバスターで大ダメージを与えられる。
目……一ツ目属性●目がひとつのモンスター。一ツ目殺しで大ダメージを与えられる。
仏……ゴースト属性●幽霊属のモンスター。成仏のカマで大ダメージを与えられる。
爆……爆弾属性●爆弾を使った攻撃をしてくるモンスター。三日月刀で大ダメージを与えられる。
パ……パワー属性●力が強いモンスターたち。パワーハウスに登場する。
盗……盗っと属性●シレンの持ち物を奪う特殊攻撃をしかけてくる。トドの盾があれば無効。
刀……カタナ属性●カタナを持っているモンスター。水がめの水をかけると攻撃力が減少する。
炎……火炎属性●炎の攻撃を無効化するモンスター。炎上の巻物などのダメージが0。
水……水属性●水中や水上を自由に行動できるモンスター。
電……電撃属性●雷の攻撃を無効化するモンスター。いかずちの巻物のダメージが0。
魔……魔法属性●特殊攻撃で魔法を使ってくるモンスター。やまびこの盾があれば特殊攻撃を跳ね返せる。

③ 名前

④ もののけ王国の入園種類

（赤）……野生の王国
（橙）……ンドゥバランド
（青）……空飛ぶ仲間たち
（緑）……ドラゴンマウンテン
（黄緑）……探検！　地下帝国
（白）……忍者の隠れ里
（水色）……水中パラダイス
（赤）……マムルランド

⑤ 体力

⑥ 倒すと得られる経験値

⑦ 攻撃力（5段階・★が多いほど強い）

⑧ 防御力（5段階・★が多いほど強い）

⑨ 仲間になったときのレベルアップ回数

⑩ レベルアップで上昇する攻撃力

⑪ レベルアップで上昇する体力

⑫ のりうつったときに使える特殊能力

⑬ 解説

⑭ 登場ダンジョン

初……シュテン山道初級
中……シュテン山道中級
上……シュテン山道上級
鬼……鬼ヶ島
神……神社の隠し穴
井……中腹の井戸
最……最果てへの道
あ……あかずの間

上……黄金の間（シュテン山道上級）
鬼……黄金の間（鬼ヶ島）
井……黄金の間（中腹の井戸）
最浅……黄金の間（最果てへの道浅）
最中……黄金の間（最果てへの道中）
最深……黄金の間（最果てへの道深）
あ浅……黄金の間（あかずの間浅）
あ深……黄金の間（あかずの間深）

タイガーウッホ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

タイガーウッホ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	3	●	●	●		●	●	●	●	●			●			●	

HP	33	EXP	35
攻撃力	★★		
防御力	★★		

指定キャラを持ち上げて、5マス以内の別のモンスターかワナに投げつける。部屋に何もなかったら目の前に降ろす。

手近にいるモンスターや仲間を持ちあげて、とにかくシレンにダメージを与えるように行動する。射程距離は5マス。

タイガーウホホ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	3				●	●	●	●	●								

HP	40	EXP	65
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

指定キャラを持ち上げて、10マス以内の別のモンスターかワナに投げつける。部屋に何もなかったら目の前に降ろす。

射程距離が10マスと伸びた上、シレンが見えていないワナにまで投げてしまうようになる。

タイガーウホーン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	3					●	●	●	●			●					●

HP	72	EXP	2400
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★★		

指定キャラを持ち上げて、20マス以内の別のモンスターかワナに投げつける。部屋に何もなかったら目の前に降ろす。

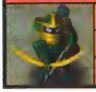
驚異の20マス投げをしてくるタイガーウッホ系最終モンスター。画面外から高速でモンスターが飛んできたときには覚悟しておこう。

馬武者系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

馬武者

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	1	●				●	●	●	●				●			●	



HP	26	EXP	21
攻撃力	★		
防御力	★★		

銀の矢を撃てる。

どこまでも貫通する銀の矢を撃ってくる。そのダメージはたいしたものではないが、巻き込まれて別モンスターを倒してしまうことも。

荒馬ザムライ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	1					●	●	●	●								

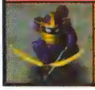
HP	79	EXP	800
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

銀の矢を撃てる。

銀の矢の攻撃力があがっており、巻き込みで別モンスターを倒してしまう可能性がさらにUP。こいつにレベルアップされたらかなりヤバイ。

あばれ馬将軍

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	1					●	●	●	●			●					



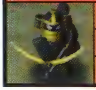
HP	90	EXP	1950
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★★		

銀の矢が撃てる。

直接攻撃、銀の矢ともにかなり痛く、戦うときにはナナメ移動などで極力撃たせないようにして、モンスターがいないところで戦おう。

乱れ馬王

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	2					●	●	●	●								



HP	110	EXP	3100
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★★		

銀の矢が撃てる。

とにかく直線上に立たないのは鉄則。しかし、これ以上レベルアップしないので、あえてモンスターを巻き込む形で撃たせてもよい。

タウロス系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

タウロス

HP	130	EXP	2500
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	1																

通常攻撃のみ（たまに痛恨の一撃を出す）。

通常、ダンジョンには登場しないモンスター。ミノタウロスをレベルダウンさせなければ会うことはないだろう。

ミノタウロス

HP	150	EXP	3000
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	4	0					●		●	●								●

通常攻撃のみ（たまに痛恨の一撃を出す）。

何分の一かの確率で痛恨の一撃を出すパワーモンスター。遠距離から倒すのが安全だ。倒すとたまにミノタウロスの斧を落す。

メガタウロス

HP	165	EXP	5000
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	4	0					●		●	●						●		●

通常攻撃のみ（たまに痛恨の一撃を出す）。

すさまじいHPと攻撃力を誇り、そのパワーですべてのものを蹴散らす。ただでさえ攻撃力が高いのに痛恨の一撃を出された日にゃ……。

パ王系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

パ王

HP	55	EXP	47
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	2			●		●	●	●	●							●	●

封印の杖が振れるようになる。

シレンの口が使えなくなる「封印の杖」を振ってくる。しばらくたてば解除されるが、草、巻物、おにぎりが使えないので大変だ。

パオパ王

HP	66	EXP	100
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	2				●	●	●	●	●								●

鈍足の杖が振れるようになる。重ねがけするとマヒさせられる。

鈍足を杖をふられたらかなりピンチになってしまうので、そうなる前に対処しておくことが大切。アイテムは惜しまないように。

パオパ王ーン

HP	130	EXP	3500
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	3	2					●	●	●	●						●		●

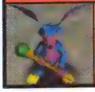
クオーターの杖が振れるようになる。

一対一ではさほど恐くないクオーターの杖だが、他のモンスターがいると一気に倒されかねない。やまびこの盾か封印の杖は必須だ。

バットカンガルー系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

バットカンガルー



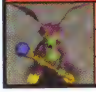
HP	44	EXP	52
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	3			●		●	●	●	●	●						●	

倍速の杖が振れるようになる。

別モンスターに向かって倍速の杖を振るモンスター。非常に厄介なので優先して倒すようにしよう。

エビルカンガルー



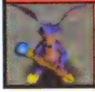
HP	55	EXP	60
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	3				●	●	●	●	●								

回復の杖が振れるようになる。

こちらは回復の杖を振ってくる。せっかくダメージを与えても回復されてはだいなしなので、とっとと倒してしまう。

デビルカンガルー



HP	65	EXP	450
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	3					●	●	●	●								

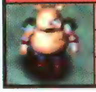
とうめいの杖が振れるようになる。

別モンスターにとうめいの杖を振る。透明の杖をふられたモンスターは混乱状態になるので、この隙に逃げだすこともできる。

デブータ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

デブータ



HP	70	EXP	80
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	1				●	●	●	●	●								

2マス先に飛ぶ石を投げることができる。ある程度はホーミングする。

2マス離れたところにいると、高確率で石を投げてくるので、倒そうと思ったらシレンから近寄らなければならない。

デブーチョ

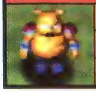
HP	105	EXP	1800
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	1					●	●	●	●			●					

5マス先に飛ぶ石を投げることができる。ある程度はホーミングする。

石の射的距離が伸び、ダメージも大きくなった。接近すれば接近したで、直接攻撃のダメージもそこそこあったりする。

デブートン



HP	120	EXP	2150
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	1					●	●	●	●			●					

10マス先に飛ぶ石を投げることができる。ある程度はホーミングする。

通路を歩いていると、どこからともなく石が飛んできたという時は、大抵こいつの仕業だ。早く倒さないと石だけでやられてしまう。

ヒツジ神官系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ヒツジ神官

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3	●	●		●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	27	EXP	32
攻撃力	★		
防御力	★★		

目の前にいるモンスターのちからを半分にする魔法が使える。

ちからを半分にする魔法を使ってきて、シレンが与えるダメージを少なくしてしまう。一定時間で解除される。

ヤギ司祭

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3		●		●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	29	EXP	48
攻撃力	★★		
防御力	★★		

目の前にいる最大HPを半分にする魔法が使える。

最大HPが半分にされてしまう。減った分はダメージとして扱われてしまい、危険な状態なのでその場で足踏みして解除を待とう。

ガゼル教皇

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3					●	●	●	●			●					

HP	87	EXP	2200
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

目の前のモンスターのレベルを半分にする魔法が使える。レベル3はレベル2に。

レベルを半分にされると、HPと攻撃力に影響してしまうので、やまびこの盾がなければ隣接される前に倒すようにしよう。

ンドゥバ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ンドゥバ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1	●	●		●	●		●	●								

HP	23	EXP	16
攻撃力	★		
防御力	★		

アイテムに化けてモンスターの目をごまかせるが、シレン本体はそのまま。

アイテムに化けてひたすらシレンを待っているモンスター。店の中によくいるので、レベルが低いときは店の中も命がけになる。

ンドゥバの年齢と強さは比例する？

ンドゥバは人間と同じように年を重ねていくモンスターだ。当然その強さも変化するのだが、単純に年齢が高ければ強いというわけではないぞ。ンドゥバは88歳をピークにどんどん衰えていくのだ。

年齢	HP	EXP	攻撃力	防御力	その他
ンドゥバ10才	43	16	★★	★★	
ンドゥバはたち(20才)	67	35	★★★	★★★	
ンドゥバみそじ(30才)	81	20	★★★	★★★	
ンドゥバ40才	91	20	★★★	★★★	
ンドゥバ50才	100	20	★★★	★★★	
ンドゥバかんれき(60才)	100	20	★★★★	★★★★	2倍速
ンドゥバこき(70才)	100	20	★★★★	★★★★	2倍速
ンドゥバきじゅ(80才)	100	20	★★★★	★★★★	2倍速
ンドゥバべいじゅ(88才)	100	4500	★★★★★	★★★★	
ンドゥバそつじゅ(90才)	100	2500	★★★★	★★	
ンドゥバはくじゅ(99才)	1	1	★	★	

ケロぼうず系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 力 水 魔

ケロぼうず

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	5	●			●	●		●	●								

HP	6	EXP	5
攻撃力	★		
防御力	★★		

空中移動ができる。

特にこれといったいやらしい攻撃はしてこない。落ち着いて対処すれば難なく倒せるモンスターだろう。

ケロケロぼうず

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	5				●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	20	EXP	30
攻撃力	★		
防御力	★★		

空中移動して、目の前のモンスターの防御力を少し下げる雨を降らせる。

コイツの特殊能力である雨は、武器の強さを1下げてしまう。連続してくらうと泣きたくなってしまうので、近づけないようにしよう。

ジャノメぼうず

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	5				●	●	●	●	●								

HP	65	EXP	70
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

空中移動して、目の前のモンスターの防御力をなくす雨を降らせる。

こいつの雨は武器だけでなく盾の強さも1下げてしまう。盾が弱くなるとそれだけ倒れる可能性が高くなるので、厄介な敵だ。

ドシャブリぼうず

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	2	2					●	●	●	●			●					

HP	85	EXP	1450
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

空中移動して、目の前のモンスターの特殊能力を封印する雨を降らせる。

武器、盾の強さを下げるだけでは飽き足らず、コイツの雨は印すらはがしてしまう。もしそれがレアアイテムの印だったら……。

ギャドン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 力 水 魔

ギャドン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	1					●		●									

HP	40	EXP	90
攻撃力	★★		
防御力	★		

空中移動ができる。

シレンが持っている杖を飲み込み、その使用回数を1減らしてしまう。飲み込みは盗みのワザなので、トドの盾があれば大丈夫。

ギャイラス

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	1					●		●	●								

HP	65	EXP	230
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

空中移動ができる。

シレンが持っている杖、壺を飲み込み、その使用回数を1減らす。壺の中にアイテムがつまっていたら、そのアイテムも消えてしまう。

ギャンドラー

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	1	1					●		●	●								●

HP	86	EXP	500
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

空中移動ができる。

杖、壺だけでなく、剣、盾を飲み込んで、印(印数)を食べてしまう。ギャンドラーと相対するときはくれぐれもトドの盾を忘れずに。

Mr.ブーン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

Mr.ブーン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
100	1	1		●		●			●									

HP	16	EXP	7
攻撃力	★		
防御力	★		

空中移動ができる。

シレンから逃げ回るように移動するモンスター。倒すとちからの草を落とすので、見つけたら必ず仕留めるようにしよう。

Mr.ヘリコ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
100	1	1		●		●			●									

HP	18	EXP	8
攻撃力	★		
防御力	★		

空中を２倍速で移動。攻撃されるとワープ（本体は置き去り）。

シレンから２倍速で逃げ回るモンスター。コイツはしあわせ草を落とすので、やっぱり仕留めておきたい。

Mr.ジャイロ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
100	1	1					●		●									

HP	20	EXP	20
攻撃力	★		
防御力	★		

空中を２倍速で移動。ランダムワープができる（本体は置き去り）。

Mr.ヘリコと同じように、シレンから２倍速で逃げ回る。空を飛んでいるので、水の上に逃げられると厄介だ。復活の草を落とす。

パコレプキン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

パコレプキン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	5	1		●	●		●	●	●	●	●			●			●	

HP	38	EXP	50
攻撃力	★★		
防御力	★★		

空中移動して、壁をすり抜けて移動できるようになる（本体は置き去り）。

ふらふらと目的なく動き、壁をすり抜けるモンスター。シレンと隣接しても攻撃してこないときがある。

パコレプキーナ

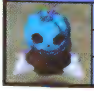
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	5	1				●	●	●	●	●		●					●	

HP	50	EXP	60
攻撃力	★★		
防御力	★★		

空中移動して、壁をすり抜けて移動できるようになる（本体は置き去り）。

同じくふらふらと動き、壁をすり抜けているカボチャの幽霊。この一族は攻撃力が結構高いので、むやみに隣接しないように。

パコレプキング



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	5	1					●	●	●	●								

HP	80	EXP	950
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

空中移動して、壁をすり抜けて移動できるようになる（本体は置き去り）。

キングになってもあいかわらずふらふら壁抜けをしている。通路で会ってしまったら、広いフロアへ移動するよう心がけよう。

ヤミキチ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ヤミキチ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1	●	●			●		●	●								

HP	10	EXP	6
攻撃力	★		
防御力	★		

通常攻撃のみ

雲にのって空を飛んでいるので、水の上だろうとおかまいなしに近づいてくる。このレベルにしては攻撃力が高いので、注意すること。

ワルキチ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1			●	●	●	●	●	●	●			●			●	

HP	21	EXP	25
攻撃力	★★		
防御力	★★		

通常攻撃のみ

あいかわらず出てくる階層に比べて攻撃力が高め。盾が充実していないと、意外な大ダメージを受けることになる。

ズルキチ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1					●	●	●	●								

HP	101	EXP	790
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★		

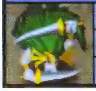
通常攻撃のみ

ヤミキチ最終形態。コイツが出てくる階層なら、レベルも盾も充分だろうから、そんなに恐ろしいモンスターではない。

イダテン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

イダテン



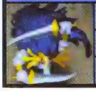
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	2	2		●			●	●	●					●			●	

HP	35	EXP	35
攻撃力	★★		
防御力	★★		

2倍速で行動できる。

2倍速で近づいてくるので、あっという間に隣接されてしまう。隣接されていると2回攻撃をくらうので、盾の強化は必須。

シップウ



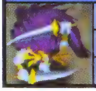
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	2	2			●	●	●	●	●									

HP	60	EXP	85
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

空中を移動し、2倍速で行動できる。

移動数＋攻撃回数＝2。シップウになると空中移動ができるようになるので、思いも寄らぬ方向から襲われる可能性がある。

カミカゼ



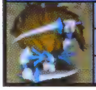
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	2	0					●	●		●								

HP	100	EXP	2000
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

空中を移動し、3倍速で行動できる。

移動数＋攻撃回数＝3なので、隣接されると3回連続攻撃になる。攻撃力も高くなってきたので、1ターンでピンチということも。

ダイレップウ



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	2	0					●		●	●								

HP	133	EXP	4000
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★★		

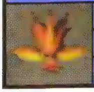
空中を移動し、壁をすり抜け、3倍速で移動できる。

移動数＋攻撃回数＝3はカミカゼと同じだが、壁をすり抜けてくるので、気がついたら隣接されている。通路で出会ったら最悪だ。

プチフェニックス系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

プチフェニックス



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	1	2					●	●	●	●			●					

HP	75	EXP	350
攻撃力	★★		
防御力	★★		

目の前のモンスターのHPを50回復させられる。何もいないときは自分（プチフェニックス）のHPを回復させる。

同フロアにダメージを受けた敵がでると、どこからともなくワープしてきてHPを50回復させるとんでもないモンスター。

ヨロイグモ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ヨロイグモ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1			●	●	●	●	●	●		●					●	

HP	55	EXP	100
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

通常攻撃のみ

高い攻撃力と防御力を持った女王グモの子供たち。多少ダメージを受けるかもしれないが、正攻法で倒せる。

女王グモ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
120	3	5			●		●											

HP	170	EXP	200
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

ヨロイグモを３匹産み出すことができる（敵として）。

シュテン山に棲むボスモンスターだが、神社の隠し穴60Ｆ以降にも出現。仲間にできたらその絶大な力でシレンを助けてくれる。

しおいやん系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

しおいやん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
40	1	1	●		●		●		●	●	●							

HP	11	EXP	5
攻撃力	★		
防御力	★		

目の前のモンスターの攻撃力をちょっと下げる。

しおいやんはシレンのちからを１下げる特殊能力があり、それはうろこの盾では防げない攻撃なのだ。まじしおの腕輪を着けておこう。

まじしおいやん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
40	1	1				●	●		●	●		●						

HP	40	EXP	35
攻撃力	★		
防御力	★★		

目の前のモンスターの攻撃力を下げる。

こちらはなんとちからの最大値を下げてしまう。ちからの草以外回復させる手段がないので気をつけよう。

しおやだん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
40	1	1					●		●	●								

HP	70	EXP	690
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

目の前のモンスターの攻撃力をかなり下げる。

しおやだんからは、攻撃を受けるとたまに分裂してしまうようになる。しかも特殊能力を受けると、ちからの最大値が２も下がる。

しおかんべん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
40	1	2					●		●	●								

HP	65	EXP	750
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

目の前のモンスターの攻撃力をなくす。

コイツも攻撃を受けると分裂する。ちからの最大値を３下げてくるので、囲まれるとあっという間にすべての力を吸い取られるぞ。

ボーンドラゴン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ボーンドラゴン

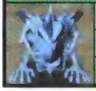
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	3	2			●		●	●	●	●	●						●	

HP	61	EXP	57
攻撃力	★★		
防御力	★★		

通常攻撃のみ

ボーンドラゴン系はゴーストとドラゴンの２つの属性をもっているので、両方の印が入った武器で攻撃すると、威力が倍増する。

スカルドラゴン



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	2					●	●	●	●					●			

HP	80	EXP	400
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

通常攻撃のみ

ボーンドラゴン系はゴーストとドラゴンの２つの属性をもっているので、両方の印が入った武器で攻撃すると、威力が倍増する。

ガルムドラゴン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	3	2					●	●	●	●								●

HP	132	EXP	3500
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

通常攻撃のみ

ここまでくると通常攻撃しかしないとはいえ、その攻撃力、防御力はトップクラス。一撃でシレンをピンチに落す力がある。

ドラゴン系

竜	目	爆	盗	炎	電
ド	仏	ハ	刀	水	魔

ドラゴン

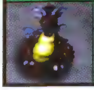
HP	80	EXP	350
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
30	2	2				●	●	●	●	●					●			

直線上に飛ぶダメージ20の炎をはく。

キングオブモンスターの名も高いドラゴン系。その名に恥じぬステータスを誇り、中でも炎の威力は侮れない。当たらないように動こう。

スカイドラゴン



HP	85	EXP	450
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
25	2	2					●	●	●	●					●			

同じ部屋にいればどこにいても当たる30ダメージの炎をはく。

スカルドラゴンの炎は、同じ部屋（含む入口）にいると、たとえどこにいようとホーミングして飛んでくる。避けようがないのだ。

アークドラゴン

HP	110	EXP	1300
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	2					●		●	●								

同じフロアにいればどこにいても当たる35ダメージの炎をはく。

同じフロアに数匹いれば、シレンをあっというまに倒せるアークドラゴン。とにかく盾を強化するか、根絶やしするかしないと……

エスカルゴン系

竜	目	爆	盗	炎	電
ド	仏	ハ	刀	水	魔

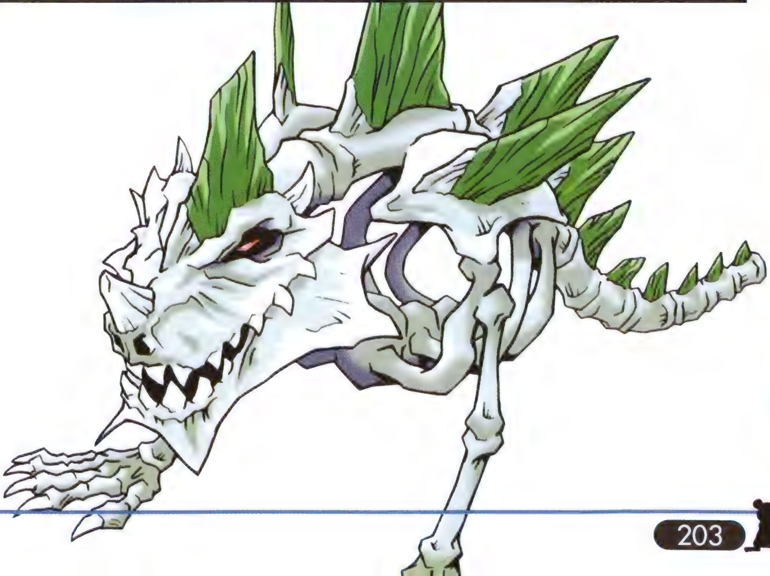
エスカルゴン

HP	119	EXP	800
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1							●	●								

魔法攻撃が無効になる。

不思議な力がこもったカラで、魔法攻撃を無効にするエスカルゴン。他にそれといった特徴はないので、無駄な魔法を使わないように。



毒サソリ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

毒サソリ

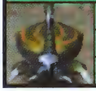
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1		●		●	●	●	●	●				●				

HP	28	EXP	30
攻撃力	★★		
防御力	★★		

ハリを刺して目の前のモンスターのちからを1／2にする。

尻尾のハリにある毒でシレンのちからを1下げてくる毒サソリ。毒なのでうろこの盾で防げ、攻撃はドレインバスターが効く。

鬼サソリ



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1				●	●	●	●	●								

HP	65	EXP	95
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

ハリを刺して目の前のモンスターを鈍足状態にする。

鬼サソリの特殊能力は、毒ではないのでうろこの盾で防ぐことができない。接近される前に倒そう。

しびれサソリ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1					●	●	●	●								

HP	125	EXP	4900
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

ハリを刺して目の前のモンスターを1ターンマヒさせる。

しびれサソリの尻尾はシレンを3ターンもマヒさせてしまうハリがついている。離れた位置から攻撃して、HPを下げておきたい。

シャーガ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

シャーガ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	1	●			●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	37	EXP	35
攻撃力	★★		
防御力	★★		

3回連続攻撃ができるようになる。

手のあるヘビのようなシャーガ。このレベルなら普通の敵と同じように対処してよい。気になるようだったら水がめの水でもかけておこう。

ナシャーガ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	1					●	●	●	●								

HP	85	EXP	1150
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

4回連続攻撃ができるようになる。

ナシャーガになると1回の攻撃で2回攻撃してくるようになる。HPが高めなので、倒すのにてこずるとHPが真っ赤ということにも。

ラシャーガ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	3	1					●	●	●	●					●			●

HP	100	EXP	1500
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

5回連続攻撃ができるようになる。

とにかくラシャーガには接近されないようにしよう。ふきとばしの杖などで間合いをとって、遠距離からダメージを与えておくのだ。

ゲイズ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ゲイズ

HP	19	EXP	20
攻撃力	★		
防御力	★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1		●		●	●	●	●	●				●				

目の前のモンスターを混乱させる催眠術が使える。

ゲイズの特殊能力、催眠術にかかると持っているアイテムを勝手に使用してしまう。たとえレベル1でも隣接を許してはいけない。

スーパーゲイズ

HP	50	EXP	200
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1					●	●	●	●								

目の前のモンスターを混乱させる催眠術が使える。

こいつらの催眠術は、アイテムを使わせるがそれが用途にあったものとは限らない。壺を壺に入れさせようとする時もあるのだ。

ハイパーゲイズ

HP	100	EXP	2000
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1					●	●	●	●			●					●

目の前のモンスターを混乱させる催眠術が使える。

こいつが出てくるまでにはやまびこの盾を合成しておきたい。そうすれば催眠術が跳ね返り、無効が混乱してしまうからだ。

ゴーレム系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ゴーレム

HP	43	EXP	40
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	5	3			●	●	●	●	●		●	●		●			●	

通常攻撃のみ。

太古の昔より遺跡の番人をしているゴーレム。その攻撃は固い拳でただ殴るだけのバーリィトゥードモンスターだ。

ストーンゴーレム

HP	70	EXP	550
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	5	3					●	●	●	●								

通常攻撃のみ

ゴーレム系は、たいてい同じフロアで登場するモンスターの中で一番攻撃力が高い。直接攻撃だけだからと手を抜いていると……。

マグマゴーレム

HP	95	EXP	1250
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	5	3					●	●	●	●								

通常攻撃のみ

ゴーレムの特徴は頭にある一つの目。ということは、一ツ目殺しがかなり効くのだ。マグマとはいえ火炎属性はないのでご安心を。

ウルロイド系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ウルロイド

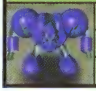
HP	EXP	攻撃力	防御力
52	60	★★	★★

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	0			●	●	●	●	●	●	●	●					●	

２マス以内のモンスターに向かって爆弾を投げる。いなかったら正面に投げる。

射程内にシレンがいると、爆弾を投げてくるときがある。当然爆風があり、周りにいるキャラもダメージを受けてしまう。

ゴリボット



HP	EXP	攻撃力	防御力
95	1750	★★★★	★★★★

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	0					●	●	●	●								

５マス以内のモンスターにむかって爆弾を投げる。いなかったら正面に投げる。

射程距離が５マスと伸び、よく通路を越えて爆弾が飛んでくるようになる。爆風で壁が崩れるので、すぐゴリボットを探しに行こう。

ベアボーグ

HP	EXP	攻撃力	防御力
120	2500	★★★★★	★★★★★

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	0					●	●	●	●								

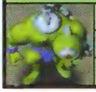
10マス以内のモンスターにむかって爆弾を投げる。いなかったら正面に投げる。

ここまで射程が長いと、どこから爆弾が飛んできたかわからない時がある。そういうときはさっさと逃げ出るのもひとつの手だ。

アイアンヘッド系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

アイアンヘッド



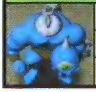
HP	EXP	攻撃力	防御力
40	43	★★	★★

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	2			●		●	●	●	●	●			●			●	

直線上３マス先まで攻撃できる。

前作とは大きく性能が変わったアイアンヘッド系モンスター。その首を利用して直線上３マスまで攻撃が届くようになったのだ。

チェインヘッド



HP	EXP	攻撃力	防御力
69	75	★★★	★★★

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	2				●	●	●	●	●								

直線上３マス先まで攻撃できる。

コイツらは間に別モンスターがいても攻撃してきて、倒してレベルアップされることがある。一対一の勝負になるように心がけよう。

ギガヘッド

HP	EXP	攻撃力	防御力
140	3150	★★★★★	★★★★★

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	3	2					●	●	●	●						●		●

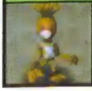
直線上３マス先まで攻撃できる。

ゲーム中１、２を争う攻撃力、防御力をもち、HPもそれにふさわしく強大だ。杖や草を使いとにかく無力化することを考えよう。

ワラドール系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ワラドール



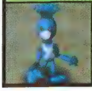
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	2				●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	25	EXP	14
攻撃力	★		
防御力	★★		

乗り移り時にシレンの盾が呪われていたら、その呪いが解ける。

装備している盾を呪ってしまうワラドール。盾はシレンの命綱なので、こいつと戦うときにはあえて外してしまう手もアリだ。

クギワラドール



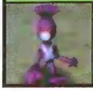
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	2					●	●	●	●								

HP	80	EXP	800
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

乗り移り時にシレンの装備している物が呪われていたら、その呪いが解ける。

こちらの呪いはシレンが現在装備しているものすべてを呪ってしまう。そうなったらのりの杖を使ってすぐ呪いを解いておこう。

ゴスンドール



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	2					●	●	●	●			●					

HP	100	EXP	1650
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

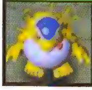
乗り移り時に呪われたものを持っていると、そのすべての呪いが解ける。

最高の呪いを放つゴスンドールは、所持している装備アイテムすべてを呪う強力なもの。のりうつりの杖がないと悲しいことに。

マゼルン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

マゼルン



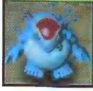
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	5	5			●	●			●		●							

HP	32	EXP	45
攻撃力	★★		
防御力	★★		

足元にあるアイテムを2つまで飲み込み、合成する。

投げつけられたアイテムをお腹の中で合成するマゼルンは、冒険に欠かせないモンスター。武器と草など異種アイテムの合成もOK！

マゼモン



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	5	5				●			●									

HP	50	EXP	58
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

足元にあるアイテムを3つまで飲み込み、合成する。

アイテムを3つまで合成できる。乗り移ったり仲間にして合成させた時も、倒すか転ばせるかしないとアイテムは戻ってこない。

マゼゴン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	5	5							●									

HP	121	EXP	2500
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

足元にあるアイテムを4つまで飲み込み、合成する。

4つまで飲み込めるマゼゴンは、かなり合成の役に立つが、その分パワーアップする量が大きいので、返り討ちにあわないように。

岩獣ズドン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

岩獣ズドン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3			●		●	●	●								●	

HP	55	EXP	40
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

相手を壁まで突き飛ばし、5ダメージを与える。

丸くなって体当たりをし、壁までふっ飛ばしてしまう岩獣ズドン。アイテムを落したりはしないが、ころばぬ先の杖は効果がない。

岩獣ガガン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3				●	●	●	●	●								

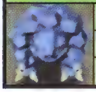
HP	70	EXP	85
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

相手を壁まで突き飛ばし、ぶつかった壁2マスを壊す。その上1ターンのマヒ状態。壁1つにつき5ダメージ。

岩獣系の本領発揮、壁壊しと3ターンのマヒ能力が追加された。飛ばされると間合いが開くので、それでなんとか体勢を立て直そう。

岩獣ドガガーン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	3	3					●	●	●	●								●



HP	115	EXP	3100
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

相手を壁まで突き飛ばし、ぶつかった壁5マスを壊す。その上1ターンのマヒ状態。壁1つにつき5ダメージ。

こいつの特殊能力はダンジョンの構造を変えてしまうくらいの破壊力がある。HPも高いので、とにかく全力を尽くすこと。

にぎりみならい系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

にぎりみならい

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	1		●	●	●	●	●	●									

HP	12	EXP	6
攻撃力	★		
防御力	★		

通常攻撃のみ。

まだみならいなので、おにぎりがにぎれず通常攻撃しかできない。HPも低いので普通に戦えば何の問題もない。

にぎりへんげ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	1	●			●	●	●	●									

HP	28	EXP	28
攻撃力	★		
防御力	★★		

モンスターを倒すと、たまにおにぎりを落させる。

シレンが持っているアイテムを大きなおにぎりにしてしまう能力を持つ。食糧難のときは有効に活用しよう。

にぎり親方

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	2				●	●	●	●									

HP	55	EXP	65
攻撃力	★★		
防御力	★★		

モンスターを倒すと必ずおにぎりを落させる。

にぎり親方はシレンをおにぎりにしてしまう。おにぎりになると、攻撃力が半減、アイテムも使えないので大ピンチだ。

にぎりもとじめ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	2					●	●	●									

HP	70	EXP	1600
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

モンスターを倒すと必ず大きなおにぎりを落させる。

元締めだけあって、にぎりみならい系の全部の能力を備えている。アイテムはおにぎりにするしシレンもおにぎりにされてしまう。

足軽どん系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

足軽どん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	2	●	●		●	●	●	●	●								

HP	10	EXP	6
攻撃力	★		
防御力	★		

通常攻撃のみ。

さまざまな盾をもっている足軽どん系だが、足軽どん自身は普通の盾（皮の盾？）しかもっていないので、特に気にしなくていい。

侍どん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	2	●			●	●	●	●	●		●		●			●	

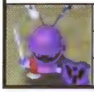
HP	23	EXP	18
攻撃力	★		
防御力	★★		

直接攻撃で受けたダメージの一部をはね返せる。

すこし階級があがって、バトルカウンターを装備させてもらった侍どん。当然直接攻撃を少しはね返すので、一撃で倒そう。

大将どん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	2		●		●	●	●	●	●		●		●			●	



HP	31	EXP	38
攻撃力	★★		
防御力	★★		

魔法攻撃をはね返せる。

大将どんが装備しているのはやまびこの盾。こいつに向かって杖を振ると、その効果が返ってくるので、倍速の杖などをふれば……。

殿様どん

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	4	2					●	●	●	●								

HP	65	EXP	250
攻撃力	★★		
防御力	★★		

飛び道具をはね返せる。

殿様どんはなんと超レアなはね返しの盾を装備している。さすが殿様だけのことはある。飛び道具関係は厳禁だ。

ドスコーイ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ドスコーイ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	1					●	●	●	●			●					

HP	72	EXP	120
攻撃力	★★★		
防御力	★★		

シコを踏んで、部屋の中にあるアイテムの位置を移動させられる。

オリエンタルな力士モンスター・ドスコーイは、土偶を押して位置を変えたり、シコを踏んでアイテムの位置を変えたりする。

ハッキョーイ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	1					●	●	●	●								●

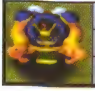
HP	80	EXP	1900
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

シコを踏んで、部屋の中にいるキャラクターの位置を移動させられる。

ハッキョーイのシコは、部屋の中にいるキャラクターの位置を移動させる。当然日々の稽古である土偶押しは忘れない。

ゴッツァーン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	1					●	●	●	●								●



HP	105	EXP	3000
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★★		

階段、土偶を押して位置を変えたり、シコを踏んでキャラクター、階段、アイテムを移動させたりできる。

ドスコーイ系は、シレンが同じ部屋にいても、階段押しや土偶押しを優先させるので、対処の仕方によっては恐くない。

ケンゴウ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ケンゴウ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	1		●	●	●		●	●	●		●		●			●	

HP	42	EXP	55
攻撃力	★★		
防御力	★★		

モンスターが持っている盾ひとつを弾き飛ばせる。

シレンが装備している盾を弾き飛ばすケンゴウ。攻撃力も高めなので、盾を外されたうえ攻撃をくらうと、かなり痛い。

イアイ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1						●	●	●			●					

HP	80	EXP	1450
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

モンスターが持っている武器か盾どれかひとつを弾き飛ばす。

盾に加えて武器を弾き飛ばすことを覚えたイアイ。せめて装備品がなくならないよう、壁を背後にして戦いたい。

シハン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	3	1						●	●	●								●

HP	125	EXP	2250
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

モンスターが持っている武器、盾、腕輪どれかひとつを弾き飛ばす。

ついにシレンの装備品すべてを弾き飛ばせるようになったシハン。考えようによっては一番恐いモンスターかもしれない。

スイテキマル系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

スイテキマル

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	2	●	●	●	●	●	●	●	●	●							

HP	12	EXP	9
攻撃力	★		
防御力	★		

足元に水てきポットンを落としてワープする。

シレンに倒されると水てきポットンを落して消える。通路で出会ったら、部屋までおびき寄せてたおすのがセオリーだ。

ジライヤ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	2	●			●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	30	EXP	35
攻撃力	★★		
防御力	★★		

足元に地雷を落してワープする。

ジライヤはその名の通り地雷を残していく。踏んでしまうとダメージが大きいので、気をつけて相手をしよう。

ショウカンマル

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	2		●		●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	32	EXP	46
攻撃力	★★		
防御力	★★		

足元に召喚スイッチを落してワープする。

倒すと召喚スイッチを残すので、あえて踏んで経験値稼ぎができる。が、リスクも多い。乗り移ってワナを作りまくれば……。

ダイジライヤ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
20	2	2					●	●	●	●								

HP	69	EXP	300
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

足元に大型地雷を落してワープする。

後に残す大型地雷はシャレにならないワナなので、できれば水がめの水を用意してから倒したい。水をかければワナは消えるからだ。

ボウヤー系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ボウヤー

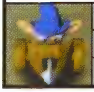
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1		●	●		●	●	●	●	●							

HP	17	EXP	14
攻撃力	★		
防御力	★		

木の矢が撃てる。

ボウヤーは遠くから木の矢を撃って攻撃してくる。乗り移って壁に向かって矢を撃てば、木の矢の大量生産ができる。利用しよう。

コドモ戦車



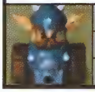
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1		●	●	●	●	●	●	●	●						●	

HP	26	EXP	20
攻撃力	★		
防御力	★★		

鉄の矢が撃てる。

鉄の矢の攻撃力が高いうえ、シレンに隣接しないように動く。通路におびき寄せて倒そう。乗り移って鉄の矢の大量生産が可能。

オヤジ戦車



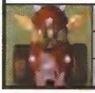
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
13	2	1				●	●	●	●	●		●		●			●	

HP	41	EXP	41
攻撃力	★		
防御力	★★		

大砲が撃てる。

とにかく大砲の弾が恐いオヤジ戦車。射線に入らないように動きながら仕留めよう。ちなみに爆弾属性のモンスターになっている。

イッテツ戦車



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	2	1					●	●	●	●			●					

HP	95	EXP	2300
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★★		

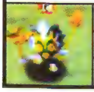
大砲が撃て、２倍速移動で２回攻撃できる。

鈍重な外見のくせにすばやく、大砲も２回撃ってくるのでかなり強い。オヤジ戦車と同じく爆弾属性のモンスター。

ものまね仮面系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ものまね仮面



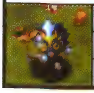
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1				●	●	●	●									

HP	20	EXP	10
攻撃力	★		
防御力	★		

目の前のキャラクター、モンスターに化けられる（外見のみ）。

つねに同じフロアに登場するモンスターに化けている。姿しか変えられないので、他の能力はものまね仮面のものだ。

ふるまいカブリ



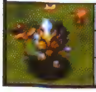
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●	●	●				●					

HP	100	EXP	500
攻撃力	★★		
防御力	★★		

目の前のキャラクター、モンスターに化けられる（外見のみ）。

性質はものまね仮面とまったく同じで、同フロアに出てくる他のモンスターに化けている。多少攻撃力と防御力が上がった程度だ。

なりきりマスク



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●	●	●									●

HP	130	EXP	700
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

目の前のキャラクター、モンスターに化けられる（外見のみ）。

同じく違うモンスターに化けている。物知りの杖や封印の杖で本物かどうか判断できるが、杖の回数がもったいない気も。

シューベル系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

シューベル

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	1	2					●	●	●	●								

HP	45	EXP	100
攻撃力	★★		
防御力	★★		

フロアにいる仲間モンスターを１体呼び出す。

ベルを鳴らすと、レベル１のモンスターが１体シューベルの周囲に召喚される。経験値稼ぎをするには物足りないかも。

メンベルス

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	1	2					●	●	●	●			●					

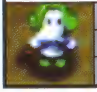
HP	60	EXP	1600
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

フロアにいる仲間モンスターを２体呼び出す。

メンベルスはレベル２のモンスターを１体召喚する。これくらいのモンスターが経験値稼ぎに最適だが、囲まれると危険だ。

ベルトーベン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	1	2					●	●	●	●								



HP	80	EXP	1900
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

フロアにいる仲間モンスターと、壺の中の仲間３体を呼び出す。

レベル３モンスターを召喚するベルトーベン。経験値稼ぎを使用とすると、返り討ちにあうのがオチだ。速攻で倒そう。

オトト兵系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

オトト兵

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1		●		●	●	●	●									

HP	30	EXP	13
攻撃力	★		
防御力	★		

水中を移動できる。

水中を移動できるだけだが、登場階数にくらべて、攻撃力、HPが多い。気をつけないとあっという間に危険な状態になる。

オトト軍曹

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1		●		●	●	●	●									

HP	40	EXP	15
攻撃力	★		
防御力	★		

水中を移動でき、水中でじっとしていると毎ターンHPが５回復する。水中からの攻撃も可能。

オトト系の本領発揮。水中から攻撃されると、オトトスピアか印「水」、岩、石がないと手出しができない。水際から離れて戦おう。

オトト大将

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1				●	●	●	●									

HP	50	EXP	22
攻撃力	★★		
防御力	★		

水中を移動でき、水中でじっとしていると毎ターンHPが７回復する。水中からの攻撃も可能。

ダメージを与えるたび水中に逃げられると、同じことの繰り返しになってしまう。矢や杖を使って確実にとどめをさしておくこと。

オトトげんすい

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1					●	●	●	●								

HP	100	EXP	550
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

水中を移動でき、水中でじっとしていると毎ターンHPが９回復する。水中からの攻撃も可能。

HPが多いうえに、回復量も多い。受けるダメージもそれなりなので、早めに手を打たないとじり貧になってしまう。さすが元帥。

ぬすっトド系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ぬすっトド

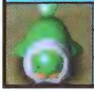
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	0	2	●		●		●				●							

HP	15	EXP	12
攻撃力	—		
防御力	★		

床に置いてあるアイテムか、モンスターが持っているアイテムひとつを盗んでワープする（本体置き去り）。店のアイテムは盗めない。

床に落ちているアイテムか、シレンが持っているアイテムを盗んでワープする。盗まれる前に倒せれば、必ずアイテムを落とす。

みどりトド



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	0	2				●	●											

HP	20	EXP	13
攻撃力	—		
防御力	★★★		

床に置いてあるアイテムか、モンスターが持っているアイテムひとつを盗んでワープする（本体置き去り）。店のアイテムは盗めない。

盗み能力はぬすっトドといっしょだが、こちらは攻撃を受けるとたまに分裂する。わざと分裂させてアイテムを稼いでしまおう。

アイアントド

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	0	2					●	●					●					

HP	36	EXP	14
攻撃力	—		
防御力	★★★★		

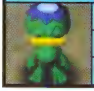
床に置いてあるアイテムか、モンスターが持っているアイテムひとつを盗んでワープする（本体置き去り）。店のアイテムは盗めない。

なんとシレンの装備品まで盗んでしまうアイアントド。しかも攻撃を受けると分裂するので、下手をすると丸裸にされてしまう。

ひまガッパ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ひまガッパ



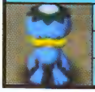
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1				●	●		●	●		●						

HP	20	EXP	21
攻撃力	★		
防御力	★★		

水中移動ができる。足元にあるアイテムを同部屋５マス以内の敵に向かって投げることができる。水中のアイテムでも可能。

足元にあるアイテムを投げてくるひまガッパ。それが装備品であれば勝手に装備されてしまうし、壺に入れられてしまうこともある。

いやすぎガッパ



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●		●	●								

HP	50	EXP	450
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

水中移動ができる。足元にあるアイテムを同部屋10マス以内の敵に向かって投げることができる。水中のアイテムでも可能。

いやすぎガッパのアイテム射程は10マス。できればそれ以上の間合いからなんらかの方法で倒したい。

たまらんガッパ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●		●	●								●

HP	70	EXP	2050
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★★		

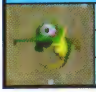
水中移動ができる。足元にあるアイテムを同フロアの敵に向かって投げることができる。水中のアイテムでも可能。

アークドラゴンのひまガッパ版のような能力を持っているので、同じフロアにいるかぎり安心できない。身かわしの盾が欲しいところ。

テッポーウオー系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

テッポーウオー



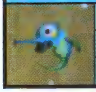
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1				●	●	●	●	●								

HP	15	EXP	30
攻撃力	★		
防御力	★		

なにもできない。

水際から巻物を濡らす攻撃をしてくる。水の中だけで生息していて、水から出すと何もできなくなってしまう。

テッポウ竜



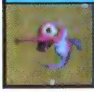
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1				●	●	●	●	●								

HP	29	EXP	34
攻撃力	★★		
防御力	★★		

なにもできない。

水際からおにぎりを腐らせる攻撃をしてくる。おにぎりはすべてほぞんの壺に入れて保管しておこう。

キングオトシゴン



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1					●	●	●	●								

HP	75	EXP	1800
攻撃力	★★		
防御力	★★★★		

なにもできない。

水際から武器や盾の強さを1下げる攻撃をしてくる。リスクが高いので、近づく必要がない時は、無理に近づかないほうがいい。

シャチーン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

シャチーン

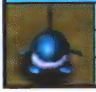
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1					●	●	●									

HP	50	EXP	250
攻撃力	★★★		
防御力	★★		

水中移動ができ､水中でじっとしているとHPが1ターンに2回復する｡水中にいる時､隣にモンスターがいるとジャンプ攻撃ができる｡

後半にならないと出てこないだけあって、レベル1でもかなりのHPと攻撃力を持っている。水際のジャンプ攻撃は威力が強い。

シャチーダ



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1					●	●	●									

HP	80	EXP	900
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

水中移動ができ､水中でじっとしているとHPがターンに3回復する｡水中にいる時､隣にモンスターがいるとジャンプ攻撃ができる｡

オトト兵系の上位モンスターといった感のあるシャチーン系。行動パターンも似ているので、オトト兵の攻略がそのままあてはまる。

シャチオーン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	1	1					●	●	●	●								

HP	90	EXP	2000
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

水中移動ができ､水中でじっとしているとHPが1ターンに4回復する｡水中にいる時､隣にモンスターがいるとジャンプ攻撃ができる｡

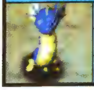
攻撃力が高いので、ジャンプ攻撃だけは受けないように気をつけよう。水路内だと、なにもできずにやられてしまう可能性あり。

水龍系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

水龍

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1				●	●	●	●	●								



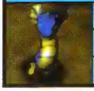
HP	55	EXP	100
攻撃力	★★		
防御力	★★		

水中のみ移動可能。直線上にモンスターを1ターン凍らせる15ダメージのこごえる息をはける。

水中モンスターだが、水中から上半身をだしているのでシレンの攻撃は普通に当たる。こごえる息を受けると1ターン行動不可能に。

海龍

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
15	2	1					●	●	●	●								



HP	75	EXP	1000
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

水中のみ移動可能。直線上にモンスターを1ターン凍らせる20ダメージのこごえる息をはける。

水龍系は陸に上げても油断はできない。動けないだけで、通常攻撃やこごえる息は使えるのだ。油断はしないように。

水神龍

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	2	1					●	●	●	●								

HP	100	EXP	2500
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

水中のみ移動可能。直線上にモンスターを1ターン凍らせる25ダメージのこごえる息をはける。

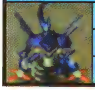
幸いHPはそう高くないので、接近戦で一気に倒してしまおう。ただし、まわりに他のモンスターがいた時には、より慎重に。

アメンジャ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

アメンジャ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	1	6		●	●	●	●	●	●	●								



HP	58	EXP	100
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

2倍速で行動でき、足元のアイテムを直線上に投げられる。

2倍速で行動しているので、近寄られると2回攻撃を受けてしまう。アイテムも投げられる種類によっては大ダメージの可能性が。

タベラレルー系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

タベラレルー

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●		●	●				●			●	

HP	6	EXP	1
攻撃力	★		
防御力	★		

鈍足行動になる。

モンスター達の大好物で、シレンよりも優先して倒される。倒したモンスターはレベルアップするので、見かけたら倒しておこう。

マムル系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

マムル

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1	●	●	●	●	●	●	●	●								

HP	5	EXP	2
攻撃力	★		
防御力	★		

通常攻撃のみ。

風来のシレン一番人気のモンスターといえばマムル。マスコットらしくその力は最低レベル。ゲーム開始時の小さな谷にも出現する。

あなぐらマムル

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1		●	●	●	●	●	●	●								

HP	8	EXP	4
攻撃力	★		
防御力	★		

通常攻撃のみ。

レベルがあがってもまだまだ弱いあなぐらマムル。シレンのレベルが3になれば、装備がなくても問題なく倒せるようになるだろう。

どうくつマムル

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●	●	●									

HP	5	EXP	500
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

通常攻撃のみ。

いきなり強くなるどうくつマムル。HPは低いままだが、攻撃力、防御力共に高く、生半可なシレンなら一撃で倒されてしまうだろう。

ハラヘリーニョ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ハラヘリーニョ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1	●	●		●	●	●	●	●				●				

HP	15	EXP	11
攻撃力	★		
防御力	★		

目の前にモンスターがいる時に特技を使うと、シレンの満腹度を5%回復する。

ハラヘリーを唱えてシレンの満腹度を5%下げる特殊能力を持つ。5%ならさほどたいした影響はないので、気にすることはない。

ハラヘリータ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1				●	●	●	●	●								

HP	52	EXP	50
攻撃力	★★		
防御力	★★★		

目の前にモンスターがいる時に特技を使うと、シレンの満腹度を7%回復する。

コイツのハラヘリーは満腹度を10%下げる。これくらいになると結構響いてくるので、唱えられる前に倒しておこう。

ハラヘッリオ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●	●	●	●								

HP	80	EXP	810
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

目の前にモンスターがいる時に特技を使うと、シレンの満腹度を9%回復する。

なんと30%もの満腹度を減少させられるハラヘッリオのハラヘリー。相対する時にはハラヘリよけの腕輪が欲しいところ。

ハラベルト

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●	●	●	●			●					

HP	70	EXP	1300
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

目の前にモンスターがいる時に特技を使うと、シレンの満腹度を11%回復する。

ハラベルトは最大満腹度を5%下げるハラヘリーを唱えてくる。ハラヘッリオよりはHPが下がっているので、隣接せずに倒したい。

チンタラ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

チンタラ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1	●	●	●	●	●	●	●	●	●							

HP	6	EXP	3
攻撃力	★		
防御力	★		

通常攻撃のみ。

マムルよりもちょっと強いが、それでも50歩100歩なチンタラ。序盤のレベル上げ用に倒しまくろう。小さな谷にも出現する。

ちゅうチンタラ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1		●			●	●	●									

HP	15	EXP	12
攻撃力	★		
防御力	★		

直接攻撃のみ。

中くらいのチンタラ。多少強くなっているが、シレンさえちゃんと育てていれば敵にはならないだろう。

おおチンタラ

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	1	1					●	●	●	●								

HP	60	EXP	500
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

直接攻撃のみ。

かなり大きいチンタラ。その大きさに比例するように、攻撃力、防御力が高い。序盤に出現してしまったらとっとと逃げよう。

マルジロウ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

マルジロウ

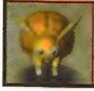
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	5	2	●		●		●	●	●	●	●							

HP	12	EXP	9
攻撃力	★		
防御力	★		

相手を1マス突き飛ばして、4ポイントのダメージ。アイテムをひとつ落させる（1モンスター1回）。

シレンに体当たりをして、1マス突き飛ばす。シレンは転ぶと持っているアイテムをばらまいてしまう。ころばぬ先の杖があれば大丈夫。

マルジロウ兄



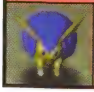
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
5	5	2				●	●	●	●	●								

HP	13	EXP	11
攻撃力	★		
防御力	★★		

相手を2マス突き飛ばして、6ポイントのダメージ。アイテムをひとつ落させる（1モンスター1回）。

マルジロウより少し強いが、さほど変化はない。しかし水路のフロアでは、コイツらの突き飛ばし攻撃は絶大な威力を持っている。

マルジロウ父



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	5	2					●	●	●	●								

HP	70	EXP	700
攻撃力	★★★		
防御力	★★★★		

相手を3マス突き飛ばして、10ポイントのダメージ。アイテムをひとつ落させる（1モンスター1回）。

父になって攻撃力がアップしたマルジロウ。通常攻撃を受けるより、特殊能力のほうがダメージが少ない。

ピコタン系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 バ 刀 水 魔

ピコタン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3	●		●		●	●	●									

HP	13	EXP	10
攻撃力	★		
防御力	★		

ワナを壊せるようになる。

進行方向にワナがあると、シレンへの攻撃よりも優先して持っている木づちでワナを壊す。誘導すれば邪魔なワナを壊してくれる。

ポコタン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3						●										

HP	60	EXP	350
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

ワナを壊せるようになる。

ピコタンレベル2だが、パラメータがかなり上昇。登場するダンジョンが「中腹の井戸」のみなので、かなりの強敵になっている。

パコタン

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
10	3	3						●					●					

HP	75	EXP	1500
攻撃力	★★★★		
防御力	★★★★		

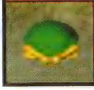
ワナを壊せるようになる。

とにかく攻撃力が高いので、正面からまっとうに戦うのは避けよう。ワナに気を取られている隙に倒したい。

ガマラ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 バ 刀 水 魔

ガマラ



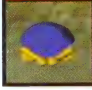
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	0	2		●			●	●	●					●				

HP	11	EXP	6
攻撃力	―		
防御力	★★★		

モンスターからギタンを盗んでワープする（本体は置き去り）。

シレンが持っているギタンを盗んでワープする。倒せば取り戻せるが、取られる前に倒せばギタンを落とすので、積極的に攻撃しよう。

ガマグッチ



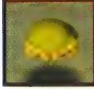
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	0	2				●	●	●	●			●		●			●	

HP	16	EXP	25
攻撃力	―		
防御力	★★★		

モンスターからギタンを盗んでワープする（本体は置き去り）。

ガマラ系は落ちているギタンを見つけると、その上に陣取って動かない。矢などで倒せば、無傷でギタンも2つ手に入る。

ガマゴン



成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
50	0	2					●	●	●									

HP	40	EXP	300
攻撃力	―		
防御力	★★★★★		

モンスターからギタンを盗んでワープする（本体は置き去り）。

基本的な習性はガマラといっしょだが、非常に防御力が高くなっている。飛び道具だけだと倒すの時間がかかるだろう。

かんにんぶくろ系

竜	目	爆	盗	炎	電
ド	仏	八	刀	水	魔

かんにんぶくろ	成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	30	1	4				●	●	●	●	●								

HP	120	EXP	200
攻撃力	★★		
防御力	★		

通常攻撃のみ。

かんにんぶくろは、ダメージを受けると徐々に膨らみ、HPが一桁になると自爆する。一気にHPを減らせば自爆されないで倒せる。

くねくねハニー系

竜	目	爆	盗	炎	電
ド	仏	八	刀	水	魔

くねくねハニー	成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
	30	1	1				●	●	●	●	●		●						

HP	50	EXP	300
攻撃力	★★★		
防御力	★★★		

目の前のモンスターのレベルを１下げる。

レベルを下げる攻撃をしてくる謎のハニワ。特殊能力を受けた直後の経験値は、次のレベルー１になっている。

チビオニ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

チビオニ

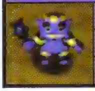
HP	12	EXP	8
攻撃力	★		
防御力	★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-				●												

乗り移れない。

オニ属の下級戦士。通常攻撃しかしてこないので、簡単に倒せるだろう。電撃系の攻撃は効果がない。

ゴツオニ



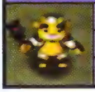
HP	60	EXP	70
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-				●												

乗り移れない。

その丸い体からは考えられないほど身が軽く、2倍速で行動する。攻撃力もそこそこあるので、遠くからダメージを与えておこう。

ズングリオニ



HP	60	EXP	50
攻撃力	★★		
防御力	★★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-				●												

乗り移れない。

射程距離3の石を放り投げてくる。接近するまでに結構ダメージを受けてしまうかも知れないので、回復手段を忘れずに。

ヤセオニ系

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 パ 刀 水 魔

ヤセオニ

HP	50	EXP	60
攻撃力	★		
防御力	★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-				●												

乗り移れない。

鉄の矢を撃ってくるが、他のモンスターと違って、間に他のモンスターがいると撃ってこなくなる。仲間意識が高いのだろう。

ヒョロオニ

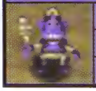
HP	41	EXP	50
攻撃力	★		
防御力	★		

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																

乗り移れない。

鉄の矢を撃ってくるうえに、2倍速で行動しているので、矢の連射を受けることになる。しかもシレンと間合いを取るように動く。

ガリガリオニ



HP	50	EXP	60
攻撃力	★★		
防御力	★		

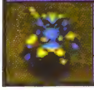
成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																

乗り移れない。

コイツも2倍速で行動している。しかも、直接攻撃も強くなっているので、間違いなくオニ族のなかでは最強の戦士といえる。

ガラハ

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 八 刀 水 魔

ガラハ				成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				-	-	-				●												
	HP	71	EXP 120	乗り移れない。											鬼ヶ島の中ボス。オーソドックスなキャラクターで、直接攻撃しかしてこない。水をかけると少し弱体化する。							
	攻撃力	★★																				
	防御力	★★																				

オヤブン

竜 目 爆 盗 炎 電
ド 仏 八 刀 水 魔

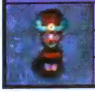
オヤブン				成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
				-	-	-				●												
	HP	450	EXP 0	乗り移れない。											気っ風のいい鬼ヶ島の主。地面揺らし、火炎の息、状態回復など多彩な技をもつ。アイテムを惜しまず、全力で立ち向かおう。							
	攻撃力	★★★																				
	防御力	★★																				

行商人系

竜	目	爆	盗	炎	電
ド	仏	パ	刀	水	魔

行商人

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																



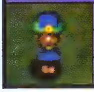
HP	500	EXP	0
攻撃力	★		
防御力	★★★		

乗り移れない。

シレン2で嫌われ度No.1になるであろう行商人。落ちているアイテムを拾い、売り物の中に混ぜる。割引券が落ちているが、くやしい。

おしうり

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																



HP	700	EXP	0
攻撃力	★		
防御力	★★★★		

乗り移れない。

おしうりだけあって、何か買うまで押売りのほうから話しかけてくる。うっとうしいので、買っておいたほうが精神衛生上よい。

店主系

竜	目	爆	盗	炎	電
ド	仏	パ	刀	水	魔

店主

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																

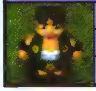
HP	500	EXP	0
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★		

乗り移れない。

シレンワールド最強の一族。ドロボウやダメージを与えるようなことをすると、その絶大な能力でシレンをこらしめにやってくる。

店長

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																



HP	700	EXP	0
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★		

乗り移れない。

なんと店主もレベルアップする。こうなると呪文を反射するので、杖を投げて使うしか効かなくなってしまうのだ。

大店長

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																

HP	900	EXP	0
攻撃力	★★★★★		
防御力	★★★★★		

乗り移れない。

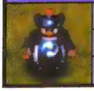
呪文の外に投げたものもはね返すので、ダメージを与えるのは直接攻撃しかなくなる。しかし、防御力も攻撃力も最高レベルだ。

とうぞく番

竜	目	爆	盗	炎	雷
ド	仏	パ	刀	水	魔

とうぞく番

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																



HP	150	EXP	0
攻撃力	★★★★		
防御力	★★		

乗り移れない。

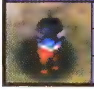
シレンが行商人を倒すか、盗みをするとどこからともなく現われる。倒しても倒してもどんどん出てくるので、早く階段へ行こう。

番犬

竜	目	爆	盗	炎	雷
ド	仏	パ	刀	水	魔

番犬

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																



HP	100	EXP	0
攻撃力	★★★		
防御力	★★		

乗り移れない。

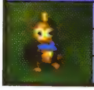
とうぞく番と一緒に登場。攻撃力は低めだが、2倍速で行動しているので、すぐに囲まれてしまう。そこにとうぞく番が駆けつけて……。

鬼木偶系

竜	目	爆	盗	炎	雷
ド	仏	パ	刀	水	魔

鬼木偶1

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																



HP	5	EXP	5
攻撃力	—		
防御力	★		

乗り移れない。

けいこ場に登場する鬼の人形。経験値の足しにしよう。

鬼木偶2

成長	AT+	HP+	初	中	上	鬼	神	井	最	あ	上	鬼	井	最浅	最中	最深	あ浅	あ深
-	-	-																

HP	8	EXP	12
攻撃力	—		
防御力	★		

乗り移れない。

けいこ場に登場する鬼の人形がすこし固くなったもの。そのぶん経験値が多い。

これぞ本懐？

漢(おとこ)の散り際!! その四

便利な盾も失えば

　満腹度が１のまま減らない、「サトリの盾」って便利だよな。オレもこれを手に入れたときは、もうウキウキ気分だったのよ。そこに心のスキがあったんだなぁ。バッタリ出会ったケンゴウと、思わずそのまま戦っちゃったのよ。そしたら、盾を飛ばされて、運悪く盾はパーに。もう、この後は最悪。何しろ満腹度のMAXが１だろ。大きなおにぎり食ってもMAXは６にしか増えないし。どうなったって？　餓えて村に戻ったに決まってんだろ、聞くな！

←もう、これで空腹の不安はなし、という「サトリの盾」もケンゴウに飛ばされて失うと…。

→この状況からのサバイバルは難しい。やっぱりケンゴウに会ったら、盾はハズさないとね！

幽体離脱の恐怖

　最果てへの道の30Ｆで、のりうつりの杖を使ってアークドラゴンにのりうつった私。これってもうほとんど無敵状態でしょ。ところが！

　ある部屋で、いやすぎガッパが落ちてた「話の種」を、シレンの体に投げてきたのです。その結果、寒いギャグのおかげで、アークドラゴンはかなしばり状態なのに、いやすぎガッパのヤツは凍っただけで、１ターンで復活。あとは、無抵抗状態の自分の体が、いたぶられるのを見るだけの私。このツラさ、わかります？

↑いやすぎガッパに高とび草を投げられた時も最悪！　どこかで自分の体が攻撃を受ける音だけを聞くことに。これもツライ。

第十二章

四方山話

よもやまばなし

風来のシレン2のウラ側教えます！

完全クリア祈願座談会

今回も期待にたがわず、不思議のダンジョンシリーズファンを悩まし、そして虜にした「風来のシレン２」。そのメイン制作スタッフが、ここに集結！　今こそ明かされる制作秘話。これを読まずして、シレンファンとは名乗れない!!

子供のシレンが一人で城造りという発想はどこから？

――今回の風来のシレン2。まずは大きな特徴と言えば、シレンが子供になったということと、城造りという目的があることなんですが……。
冨江：その２つは別々ではないんですよ。元々は城を造るという設定から始まったんですが、本当はたくさんの人で造る城を、シレン１人で造るとなると無理がある。だったら、もうリアリティなんて無視して、シレンも子供にしちゃおう、と思ったんです。
――なるほど。で、その最初から設定としてあった城造りなんですが、あのシステムはボードゲームの「カタンの開拓」っぽいところがありますよね。
中村：よく知ってますね（笑）。実は今回の風来のシレン２をやろうという時に、アイデア合宿をやったんですが、そのときずっと考えていても煮詰まるので、丸田くんがいくつかボードゲームを持ってきてくれて、その中でかなりハマったのが、その「カタンの開拓」なんです。この感覚は取り入れたいよね、なんていって。城を造る部品を手に入れるときに、材料を集めて、それを組み合わせるという発想は、そこから生まれたんです。ゲームボーイ版（月影村の怪物）が連れてくるゲームだったから、今度は持って行くのもいいよね、というのもあったしね。
――その材料も、いいものは持ち物の枠を２つ使うというのも、よく考えられてますね。
冨江：かなりバランスは考えました。最高の

材料は枠を3つ使ってたこともあったんですよ。
中村：あれはかなりキツかったよね。で、それをどう画面上で表現しようか、というのもいろいろ考えたよね。昔のワープロみたいに、字もタテ長にしようか、とかね（笑）。
冨江：プログラムの福沢さんが「いやだ、いやだ」って言ってね。
中村：ボクは最後まで強くお願いしたんですけどね（笑）。
福沢：いやあ、プログラムが難しいという訳ではなかったんですけれど、本当にそれをやって面白いのかな、という気持ちもあって（笑）。邪魔になるだけなんじゃないのか、と。
冨江：で、結局あのアイコンを大きく見せる形に落ち着いたんですけどね。
——材料がアイテムとして使い道があるのもいいですね。ここ一番で餓死するなら、水を飲もうか、みたいなせめぎあいがあって。
中村：あれもけっこう後の仕様だよね。
——最初は本当にただの材料だった？
中村：そう、制約でしかなかったんですよ。それが「鉄とかを投げたい」っていうところから始まったんだよね。
冨江：社長がそう言い出したんですよ。
中村：うん、そうそう。「この鉄の塊がなんで使えないんだよぉ！」って叫んでた（笑）。

ぜいたくな選び方をされた登場モンスター！

——そんなゲームに登場するキャラクターは、まず今回の仲間キャラですが、どういうきっかけで考えられたのですか？
冨江：まず機能的なことからですね。どんなことをやらせたほうが面白いかな、ということから始まって、あとはストーリー上必要なものとかね。
——仲間ではGB版のにわとりなんか、とても便利ですよね。そうした昔使っていた仲間の能力をもう一度持たせようという考えは？
冨江：全然なかったですね。逆にもめたのは、仲間を成長させるかどうか。そうなると、シレンが倒れた時のレベルはどうする、とかね。
中村：最初の頃、入れ替われるようにするっていってなかったっけ？
冨江：なくなったんですよ。で、そのための入れかわりの杖というのがあったんだけど、それがのりうつりの杖になった。
——その乗り移る相手のモンスターですが、前作に登場したモンスターの能力が変わってるのが戸惑いますね。チェインヘッドとか。
冨江：射程が延びてますからね。
——そうした前作登場のモンスターの取捨選択はどうやったんですか？
長畑：数は決めてあったんです、大枠で。前作のモンスターはこれだけ残して、64だとこれくらいの数が出せるから、じゃあ、新しいのはいくつ、という感じです。
——新しいモンスターの特徴とかはどういう感じで決まっていくんですか？
長畑：普通に会議で。仕様見ながら、「こん

風来人別帳 其乃壱

◎中村光一

1964年香川県生まれ。1984年チュンソフト設立。1992年『弟切草』でソフトメーカーとして参入。不思議のダンジョンシリーズは、今回の『風来のシレン2』がシリーズ第5作目となる。

な能力のヤツを出してみるのはどうだろう？」とかいって決めました。
中村：ただモンスターの場合は、長谷川くんの絵を見て決めることもあったよね。「あ、これおもしろい、こういうのがこういうことするといいんじゃない？」とかね。
冨江：タイガーウッホなんてそうじゃない？
長畑：そう。ちょうどタイガー・ウッズが出てきた頃でした。
冨江：長谷川くんの絵にも横に「WONDA、WONDA」って描いてあったりして。こういうの見たら、社長が喜ぶだろうなぁ、と思ったら、案の定「採用」って（笑）。
——長谷川さんはその取捨選択で、自分の思い入れとかはなかったんですか？
長谷川：いやあ、あまりなかったですね。
長畑：今回は長谷川くんの描く絵が多かったものですから、かなりぜいたくな選び方をさせてもらいましたよ。

風来人別帳 其乃弐

◎冨江慎一郎

1961年生まれ。風来のシレンシリーズの監督、脚本、絵コンテを担当。「エンディングを迎える前の最後の戦いが、アウェー戦だったりします。やっぱりホームで強いだけじゃダメなんです（笑）」

仲間にするなら、やはりダイレップウが定番

——そのモンスターも仲間にできるわけですが、オススメといえば。
長畑：いっぱいいたんですけど、おいしすぎたので、かなり機能制限をかけました。
冨江：やっぱりダイレップウじゃない？
長畑：それは定番になるでしょうね。３倍速で３回攻撃、しかも壁の中もすり抜けますから、これは非常に使い勝手がいいでしょう。あとマルジロウの評判がかなりいいですね。
丸田：個人的にはベルトーベンも気に入ってます。
——モンスターでは、もうひとつ、もののけ王国という集める要素も入りましたね。
中村：最初は壺の中に何匹入れられるようにして、相性の悪いモンスター同士入れるとどちらかが食べられてしまうとか、時々ちゃんとエサをやらないとダメだとか、いろいろあったんですよ。
長畑：そのエサもダンジョン内で拾えるものだけじゃなくて、牧場のようなところで育てるようにするとかね。
——だんだん話に際限がなくなってきますね。
中村：それでまあ、今のような形にしたわけですが、よかったんじゃないの、シンプルで？
冨江：最初はモンスターを弱らせて、HPを４分の１にしないと捕まえられないようにしよう、とも言ってたんだよね。
——どこかで聞いたような話ですね（笑）。
中村：ま、まあ、流行っているものは全部取り入れよう、というね（笑）。
——ボスキャラというのは、どうなんでしょう？　やっぱり不思議のダンジョンシリーズにも必要なんでしょうか？
冨江：メリハリができますよね。
長畑：ひとつの目標にもなるし。
丸田：だから、登場させる際も、まずボスとしてあってはいけない、みじめな倒れ方をリストアップして、それは起こらないようにし

風来人別帳 其乃参

◎長畑成一郎

1965年年兵庫県生まれ。1991年チュンソフト入社。スーパーファミコンソフトの「トルネコの大冒険」から不思議のダンジョンシリーズのデザインを手がけている、シリーズの立役者。

ました。それ以外はいろいろな倒し方があるようにしたかったので。

冨江：ただギリギリまでＨＰ調整してましたよね。

中村：最後までやってたね。

長畑：あとひとつ、コロリと忘れたことで、鬼の親分と対決するスタジアムで鬼がモノを投げてくるというのがあったんです。

冨江：あ、そうそう。サッカーのアウェイの感じを出そうとしてたんですよ。だから、シレンが何かアイテムを使おうものなら、「きたねえぞ、正々堂々と勝負しろ！」とかヤジが飛んで、石とかも投げられたりして（笑）。

――それはキツイなあ（笑）。

冨江：本当はそれをやるつもりだったのに、みんなしてコロリと忘れてて……。これは悔しいですね。

自分で決めた仕様をすぐに忘れる中村社長！

――ダンジョンの構造も前作とはけっこう変わりましたよね。通路が2マス幅があったり。

福沢：ダンジョンの自動生成で2マス通路ができるようにするのは別に問題はなかったんですが、そこを動くモンスターの動きが難しかったんですよ。

――通路で囲まれると最悪ですよね。一歩先は見えないし。

中村：マップでも目新しさが欲しかったんで、全体マップのスクロールというのはけっこう粘ったんですがね。

福沢：いやあ、メモリーが……ねえ（笑）。

――マップでは水中の登場も画期的ですよね。あれで転び石のワナが致命的になって……。

冨江：水中ではモンスター相手に手を出せないので、悔しいじゃないですか。で、腹が立つから毒を流してやろうかというアイデアもあったんですよ（笑）。

中村：あっ、あったねぇ（笑）

冨江：テッポーウオーとか腹出してプカーッて浮いてきたら面白いよな、なんていってたんですが（笑）、それはさすがにマズイだろう、と。で、まあ日照りになったんです。

中村：でも、テッポーウオーは本当にいやら

風来人別帳 其乃四

◎福沢正

1964年生まれ。Ski Boardが趣味という『風来のシレン2』のチーフプログラマ。「風来のシレン2は『こんな所まで…』という細かい所まで作り込みました。願わくば骨の髄までしゃぶりつくして下さい」

風来人別帳 其乃五

◎丸田康司

1970年生まれ。今回の『風来のシレン２』では企画とプログラムを担当。得意な分野は「くだらなそうな発想」とのこと。本人より一言「難しいですが、なるべく多くの人に“彼の地”を見てほしいと思います」

しいよね。最初に会ったときに、水の中から撃ってはくるけど、剣を振っても倒せないでしょ。で、石を持ったときに初めて投げて倒して「やったー！」と思ったんだけど、今度はアイテムを落としても取りに行けなくて、本当にイヤになるよね。

冨江：それはでも、社長が決めたんじゃないですか。社長はよく仕様を忘れますよね。自分で決めておいて、しばらくしてから仕様を読んで「面白い、面白い」って喜んで……。「このアイデア誰が考えたの」って（笑）。自分なのに。

中村：うん、本当よく忘れる（笑）。

前作のヘビーユーザーほど、難しくなったと感じる？

――ところで、チュンソフトの社員の方々は、やはりみんな上手なんですか？

長畑：いや、プレイはしてますが、みんなが上手だというわけではありませんよ。

――長谷川さんなんかはどうなんですか？

長谷川：やってますが……、下手っす。

――じゃあ、自分の描いたキャラに倒されるというのは？

長谷川：むかつきますね（笑）。

――難しさとしてはどうなんでしょうね？ ずっとやってきた立場からいうと、かなり難易度は上がったように思うのですが……。

長畑：それも今までやってきた人はそう感じるかもしれませんが、今回初めてやる人はそうでもないんじゃないでしょうか？　こちらの意識としては、前と同じ様なことはさせたくないんですよ。人っておいしいことは覚えていて、まずそれをやりますよね。でも、前に正統派だったやり方というのは、新作では脇に回ってもらうべきだと、ボクは思うんですよ。でないと、何のために新作を出すのか、わからないじゃないですか。だから難易度は変わらないんじゃないかな、と。

――なるほど。ただ攻略法としてはそうかもしれませんが、音や絵に関しては前作の雰囲気を踏襲させたほうがいいですよね。

冨江：音に関してはそうですね。前作を遊ん

風来人別帳 其乃六

◎長谷川 薫

1971年生まれ。一連のシレンシリーズのキャラクターデザインを担当。「どうか『もののけ王国』を完成させて、全モンスターを仲間にして上げてください。とても頼もしいですよ。困ったヤツもいますが……」

風来人別帳 其乃七

◎三保千代子

1967年生まれ。今回の『風来のシレン2』ではBGMサウンド制作を担当。「すぎやまこういち先生の素晴らしい曲の数々を、最大限に表現してみました。どうぞゲームと共に、サウンドも存分にお楽しみ下さい」

だ人がそのままスんなり入っていけますから。ただ新しく作る上で、足りないものがかなりありますから、それを作ってもらわないといけなかったですね。

——どれくらい作ったんですか？

三保：新曲としては26曲かな？

——全部でいくつあるうちの26曲なんですか？

三保：50いくつだと思います。ＳＥ(効果音)はもっとあって、全部で425ありますよ。

中村：そんなにあるんだ！

——社長が驚かないで下さいよ（笑)。三保さんは、それまでの不思議のダンジョンシリーズの音楽に携わったことはあるんですか？

三保：最初のスーパーファミコンのトルネコをやってますが、シレンは今回が初めてです。

——初めてのシレンの世界観に戸惑うことはなかったですか？

三保：それはないです。前作もプレイはしてましたから。

——グラフィックの長谷川さんのほうはどうですか？　前作との踏襲ということでは？

長谷川：それは別に……。ただ今回はかわいい系のキャラを意識して、見た目で一発でわかるように、シンボリックな感じになるといいかな、と思って。あと、今回は３Ｄとして表現しなければならないので、その点は苦労しました。

ボードゲームのシレンが登場する可能性は？

——さて、今後の不思議のダンジョンシリーズの展望は、どんな感じなんでしょうか？

中村：実は今回、ボードゲーム版のシレンを作っているんですよ。ゲーム中にプレイヤー同士の対戦を入れたかったものですから……。

冨江：ただプログラムを組むのが大変なので、手っ取り早くボードゲームを作ってシミュレーションして、面白さを検証しようと、実際に手作りで作っちゃったんですよ。

中村：というのも、まず別にシレンとも何とも決めずに、不思議のダンジョンシリーズを今後広げていくうえで、どんな可能性があるかをいろいろ考えたんです。そして、その中で今回は何ができるか、と考えていったんですよ。ものすごい大きな理想を描いて、今の64のシレンになった。ネットゲームも社内LANで動くようなプロトタイプも作りましたしね。ま、いつかお目にかかれるかもしれないですね。

——ボードゲームも。

中村：そう、ボードゲームもですね。ただ、その前に次はゲームボーイの２があります。これもかなり面白いアイデアが詰まっていますので、楽しみにして下さい！

(2000年９月　チュンソフトにて)

名前(ジャンル) ページ

あ

アークドラゴン(モンスター)…28/203
アイアントド(モンスター)………213
アイアンハンマー(武器)……12/167
アイアンヘッド(モンスター)……206
アイアンヘッドの頭(武器)………167
足軽どん(モンスター)……………209
あかずの間(ダンジョン)…………126
アドバルーン(アイテム) …………42
あなぐらマムル(モンスター)……216
あばれ馬将軍(モンスター)………194
アメンジャ(モンスター)…………215
荒馬ザムライ(モンスター)………194

い

イアイ(モンスター)………………210
イガイガボトボト(ワナ)…………188
胃拡張の種(アイテム)……………183
いかすしの巻物(アイテム)…19/179
いかずちの巻物(アイテム)………179
石(アイテム)………………………176
胃縮小の種(アイテム)………21/183
イダテン(モンスター)……………200
イッテツ戦車(モンスター)………211
一方通行(ワナ)……………………188
イテテの土偶(土偶)………………190
命の草(アイテム)…………………183
いやすぎガッパ(モンスター)……213
岩(アイテム)………………………186

う

うけながしの腕輪(アイテム)…18/177
馬武者(モンスター)………………194
ウルロイド(モンスター)…………206
うろこの盾(盾)……………………171

え

エスカルゴン(モンスター)‥33/203
エビルカンガルー(モンスター)……196
炎上の巻物(アイテム)……………179
遠投の腕輪(アイテム)……………177
遠投の土偶(土偶)…………………190

お

大型地雷(ワナ)……………………188
オオカブトの盾(盾)………………171
大きなおにぎり(アイテム)………185
黄金の間(ダンジョン)……………142
おおチンタラ(モンスター)………217
大部屋の巻物(アイテム)…………179
おしうり(キャラクター)…………222
落とし穴(ワナ)……………………188
オトト軍曹(モンスター)…………212
オトトげんすい(モンスター)……212
オトトスピア(武器)………………167
オトト大将(モンスター)…………212
オトト兵(モンスター)……………212
弟切草(アイテム)…………………183
おにぎり(アイテム)………………185
おにぎりの土偶(土偶)……………190
鬼サソリ(モンスター)……………204
鬼木偶(モンスター)………………223
鬼木偶2(モンスター)……………223
鬼よけの水(アイテム)……………187
おはらいの巻物(アイテム)………179
お堀のコイ(アイテム) ……………42
オヤジ戦車(モンスター)…………211
オヤブン(モンスター)……………221
おり紙かざり(アイテム) …………42

か

会心の矢(アイテム)………………176
回転板(ワナ)………………………188
回復の腕輪(アイテム)………17/177
回復の剣(武器)……………………167
回復の杖(アイテム)…………16/174
海龍(モンスター)……………34/215
火炎草(アイテム)…………………183
かざぐるま(アイテム) ……………42

名前(ジャンル)　ページ

火迅風魔刀(武器)……25/167
ガゼル教皇(モンスター)……196
カタナ(武器)……167
形見の壺(アイテム)……182
かつおぶし(武器)……167
かまいたちの矢(アイテム)……176
ガマグッチ(モンスター)……218
ガマゴン(モンスター)……218
ガマラ(モンスター)……218
ガマラの盾(盾)……14/171
ガマラのムチ(武器)……167
カミカゼ(モンスター)……199
紙一重の腕輪(アイテム)……18/177
カラクロイドの盾(盾)……14/171
ガラハ(モンスター)……221
からぶりの杖(アイテム)……16/174
ガリガリオニ(モンスター)…35/220
ガルムドラゴン(モンスター)…28/203
皮の盾(盾)……171
岩獣ガガン(モンスター)……208
岩獣ズドン(モンスター)……208
岩獣ドガガーン(モンスター)……208
かんにんぶくろ(モンスター)…32/219

き
木(アイテム)……186
ギガヘッド(モンスター)……206
きたえた木の盾(盾)……171
きたえた木刀(武器)……167
ギタンの土偶(土偶)……190
木づち(武器)……168
木の矢(アイテム)……176
木の矢のワナ(ワナ)……188
ギャイラス(モンスター)……30/198
ギャドン(モンスター)……30/198
ギャンドラー(モンスター)……30/198
強化の壺(アイテム)……20/182
行商人(キャラクター)……222
巨大なおにぎり(アイテム)……186
キングオトシゴン(モンスター)……213
金の剣(武器)……10/168
金のシャチホコ(アイテム)……42
銀のシャチホコ(アイテム)……42
金の盾(盾)……171
銀の矢(アイテム)……176

く
クオーターの杖(アイテム)……16/174
クギワラドール(モンスター)……207
草受けの杖(アイテム)……16/174
草効果の壺(アイテム)……20/182
草投げの杖(アイテム)……16/174
くねくね草(アイテム)……21/184
くねくねハニー(モンスター)……219

名前(ジャンル)　ページ

くねくねよけの腕輪(アイテム)……177

け
ゲイズ(モンスター)……205
ケロケロの雨(ワナ)……188
ケロケロぼうず(モンスター)……198
ケロぼうず(モンスター)……198
ケンゴウ(モンスター)……210
ケンゴウの刀(武器)……168

こ
コイのぼり(アイテム)……42
剛剣マンジカブラ(武器)……8/168
合成の壺(アイテム)……182
氷の巻物(アイテム)……179
ゴーレム(モンスター)……205
ゴスンドール(モンスター)……207
ゴツオニ(モンスター)……35/220
ゴッツァーン(モンスター)…31/209
コドモ戦車(モンスター)……211
ゴリボット(モンスター)……206
ころばしの土偶(土偶)……190
ころばぬ先の杖(アイテム)……174
ころび石(ワナ)……188
こんぼう(武器)……168
ごんぼう(武器)……168

さ
最高の岩(アイテム)……186
最高の鬼よけ水(アイテム)……187
最高の木(アイテム)……186
最高の砂鉄(アイテム)……187
最高の土(アイテム)……187
最果てへの道(ダンジョン)……105
雑草(アイテム)……184
砂鉄(アイテム)……187
サトリの盾(盾)……23/171
サトリのつるはし(武器)……23/168
侍どん(モンスター)……209
三階の屋根かざり(アイテム)……42

し
しあわせ草(アイテム)……184
しあわせの盾(盾)……14/171
しあわせの杖(アイテム)……174
仕入れ直しの巻物(アイテム)……179
しおいやん(モンスター)……202
しおかんべん(モンスター)……202
しおやだん(モンスター)……202
識別の巻物(アイテム)……179
識別の土偶(土偶)……190

名前(ジャンル)　ページ

識別の壺(アイテム)……182
シップウ(モンスター)……200
ジバクの土偶(土偶)……190
シハン(モンスター)……210
しびれサソリ(モンスター)……204
シャーガ(モンスター)……204
シャチーダ(モンスター)……34/214
シャチーン(モンスター)……34/214
シャチオーン(モンスター)…34/214
弱化の壺(アイテム)……20/182
ジャノメぼうず(モンスター)……198
重装の盾(盾)……172
10ダメージの土偶(土偶)……190
シューベル(モンスター)……30/212
重力の土偶(土偶)……190
女王グモ(モンスター)……201
召喚スイッチ(ワナ)……188
ショウカンマル(モンスター)……210
成仏のカマ(武器)……168
地雷(ワナ)……188
地雷ナバリの盾(盾)……172
ジライヤ(モンスター)……210
神器の剣(武器)……10/168
神器の盾(盾)……13/172
神社の隠し穴(ダンジョン)……68

す
水神龍(モンスター)……34/215
すいだしの巻物(アイテム)……179
水てきポットン(ワナ)……188
スイテキマル(モンスター)……210
水龍(モンスター)……34/215
水龍のシャチホコ(アイテム)……42
スーパーゲイズ(モンスター)……205
スカイドラゴン(モンスター)…28/203
スカルドラゴン(モンスター)……203
ストーンゴーレム(モンスター)……205
スパークソード(武器)……168
すばやさ草(アイテム)……184
ズルキチ(モンスター)……200
ズングリオニ(モンスター)…35/220

せ
聖域の巻物(アイテム)……180
聖城の巻物(アイテム)……19/180
せんたくもの(アイテム)……42

そ
象牙の剣(武器)……169
象牙の盾(盾)……172
装備はずしのワナ(ワナ)……188
ゾワゾワの巻物(アイテム)……180

名前(ジャンル) ページ

た

タイガーウッホ(モンスター)……194
タイガーウホーン(モンスター)…194
タイガーウホホ(モンスター)……194
大こうずいのワナ(ワナ)……188
大三元の剣(武器)……24/169
大三元の盾(盾)……26/172
大将どん(モンスター)……209
ダイジライヤ(モンスター)……210
大店長(キャラクター)……222
大バクハツの土偶(土偶)……190
大砲の弾(アイテム)……176
大落石のワナ(ワナ)……188
ダイレップウ(モンスター)……200
大漁旗(アイテム)……42
タウロス(モンスター)……29/195
高とび草(アイテム)……184
たこあげ(アイテム)……42
タベラレルー(モンスター)…33/215
たまらんガッパ(モンスター)……213
たれ流しの腕輪(アイテム)……17/177

ち

チェインヘッド(モンスター)…206
ちからの腕輪(アイテム)……177
ちからの草(アイテム)……184
地の恵みの巻物(アイテム)……180
チビオニ(モンスター)……35/220
ちゅうチンタラ(モンスター)…217
中腹の井戸(ダンジョン)……85
超会心の腕輪(アイテム)…18/177
超不幸の種(アイテム)……21/184
ちょきんの壺(アイテム)……182
チンタラ(モンスター)……217

つ

使い捨ての剣(武器)……169
使い捨ての盾(盾)……172
土(アイテム)……187
壺増大の巻物(アイテム)……180
壺割れずの巻物(アイテム)……180
つるはし(武器)……169

て

鉄の矢(アイテム)……176
鉄の矢のワナ(ワナ)……188
テッポウ竜(モンスター)……214
テッポーウオー(モンスター)…214
手ばなせずの土偶(土偶)……190
デビルカンガルー(モンスター)…196
手封じの壺(アイテム)……20/182
デブータ(モンスター)……29/196
デブータの石(アイテム)……176

名前(ジャンル) ページ

デブーチョ(モンスター)…29/196
デブートン(モンスター)…29/196
デロデロの湯(ワナ)……188
天使の種(アイテム)……20/184
店主(キャラクター)……222
店長(キャラクター)……222
天の恵みの巻物(アイテム)……180

と

どうくつマムル(モンスター)…216
とうしの腕輪(アイテム)……177
とうしの土偶(土偶)……190
投石の土偶(土偶)……190
とうぞく番(キャラクター)……223
どうたぬき(武器)……169
とうめいの杖(アイテム)…16/174
どく消し草(アイテム)……184
毒サソリ(モンスター)……204
特製おにぎり(アイテム)……186
毒草(アイテム)……184
毒矢のワナ(ワナ)……188
ドシャブリぼうず(モンスター)…198
ドスコーイ(モンスター)…31/209
トドの盾(盾)……172
殿様どん(モンスター)……209
ドラゴン(モンスター)……28/203
ドラゴンキラー(武器)……9/169
ドラゴンシールド(盾)……13/172
ドラゴン草(アイテム)……185
トラバサミ(ワナ)……188
ドレインバスター(武器)……169
鈍足の杖(アイテム)……175
鈍足のワナ(ワナ)……188
トンネルの杖(アイテム)……175

な

長巻(武器)……169
ナシャーガ(モンスター)……204
なりきりマスク(モンスター)…31/211

に

二階の屋根かざり(アイテム)……42
にぎり親方(モンスター)……208
にぎりへんげ(モンスター)……208
にぎりへんげの剣(武器)…11/169
にぎりみならい(モンスター)…208
にぎりもとじめ(モンスター)…208
如意棒(武器)……169

ぬ

ぬすっトド(モンスター)……213

名前(ジャンル) ページ

ね

ねだやしの巻物(アイテム)…19/180
眠りガス(ワナ)……188
眠りの土偶(土偶)……190

の

ノーコンの腕輪(アイテム)…18/178
のりうつりの杖(アイテム)……175
呪いよけの盾(盾)……172

は

倍速の杖(アイテム)……17/175
ハイパーゲイズ(モンスター)…205
パ王(モンスター)……195
パオパ王(モンスター)……195
パオパ王ーン(モンスター)……195
白紙の巻物(アイテム)……180
バクスイの巻物(アイテム)……180
白発白中の腕輪(アイテム)…17/178
バクハの巻物(アイテム)…19/181
パコタン(モンスター)……218
パコレプキーナ(モンスター)…199
パコレプキン(モンスター)……199
パコレプキング(モンスター)…199
パコレプキンの腕輪(アイテム)18/178
場所がえの杖(アイテム)……175
バジリスクの盾(盾)……15/172
ハッキョーイ(モンスター)……31/209
バットカンガルー(モンスター)……196
バトルカウンター(盾)……173
話の種(アイテム)……21/185
バネ(ワナ)……188
はね返しの盾(盾)……173
ハラヘッリオ(モンスター)……216
ハラヘラズの腕輪(アイテム)……17/173
ハラヘリータ(モンスター)……216
ハラヘリーニョ(モンスター)……216
ハラヘリの腕輪(アイテム)…17/178
ハラヘりよけの腕輪(アイテム)…178
ハラベルト(モンスター)……216
パラボラアンテナ(アイテム)……42
番犬(モンスター)……223
万国旗(アイテム)……42
ばん族の盾(盾)……173

ひ

引き上げの巻物(アイテム)……181
引きよせの杖(アイテム)……175
秘剣カブラステギ(武器)……25/170
ピコタン(モンスター)……218
ビックリの壺(アイテム)……182
ヒツジ神官(モンスター)……197
必中の剣(武器)……9/170

名前（ジャンル） ページ
一ツ目殺し（武器）……170
火ばしらの杖（アイテム）……175
ひまガッパ（モンスター）……213
百発百中の腕輪（アイテム）……178
ヒョロオニ（モンスター）…35/220

ふ
封印の杖（アイテム）……16/175
風魔の盾（盾）……15/173
ふきとばしの杖（アイテム）……175
ふきとばしの土偶（土偶）……190
不幸の種（アイテム）……21/185
不幸の杖（アイテム）……175
プチフェニックス（モンスター） 32/201
復活の草（アイテム）……185
ふるまいカブリ（モンスター）…31/211
分身の巻物（アイテム）……181

へ
ベアボーグ（モンスター）……206
ベルトーベン（モンスター） 30/212
へんげの壺（アイテム）……183

ほ
宝剣ミジンハ（武器）……11/170
ボウヤー（モンスター）……211
ボーンドラゴン（モンスター）…202
ポコタン（モンスター）……218
矛の盾（盾）……173
ほぞんの壺（アイテム）……183

ま
曲がりの腕輪（アイテム）……178
マグマゴーレム（モンスター）…205
まじしおいやん（モンスター）…202
まじしおの腕輪（アイテム）……178
まずそうなおにぎり（アイテム）……186
マゼゴン（モンスター）……207
マゼモン（モンスター）……207
マゼルン（モンスター）……207
魔法消しの土偶（土偶）……190
マムル（モンスター）……216
マルジロウ（モンスター）……217
マルジロウ兄（モンスター）……217
マルジロウ父（モンスター）……217
丸太のワナ（ワナ）……188

み
身がわりの土偶（土偶）……190
三日月刀（武器）……12/170
身かわしの盾（盾）……13/173

名前（ジャンル） ページ
見切りの盾（盾）……173
Mr.ジャイロ（モンスター）……199
Mr.ブーン（モンスター）……199
Mr.ヘリコ（モンスター）……199
水がめ（アイテム）……183
水がれの巻物（アイテム）……181
乱れ馬王（モンスター）……194
ミドリトド（モンスター）……213
ミノタウロス（モンスター）……29/195
ミノタウロスの斧（武器）……9/170

め
メガタウロス（モンスター）……29/195
めぐすり草（アイテム）……185
メッキの巻物（アイテム）……181
メンベルス（モンスター）…30/212

も
モーニングスター（武器）…11/170
持ちかえりの巻物（アイテム）…181
物知りの杖（アイテム）……175
ものまね仮面（モンスター）……31/211
モンスターのワナ（ワナ）……188
モンスターの壺（アイテム）……183

や
ヤギ司祭（モンスター）……170
薬草（アイテム）……185
ヤセオニ（モンスター）……35/220
ヤッコだこ（アイテム）……42
やまびこの盾（盾）……173
ヤミキチ（モンスター）……200
ヤリ（武器）……170

よ
よい岩（アイテム）……186
よい鬼よけ水（アイテム）……187
よい木（アイテム）……186
よい砂鉄（アイテム）……187
よい土（アイテム）……187
妖刀かまいたち（武器）……170
よくきき草（アイテム）……185
ヨロイグモ（モンスター）……201

ら
落石のワナ（ワナ）……188
ラシャーガ（モンスター）……204
ラセン風魔の盾（盾）……27/173

名前（ジャンル） ページ
り
龍神剣（武器）……24/170

れ
レンサのワナ（ワナ）……188

わ
ワナけしの巻物（アイテム）……181
ワナこわれずの土偶（土偶）……190
ワナ作動の巻物（アイテム）…19/181
ワナ師の腕輪（アイテム）…18/178
ワラドール（モンスター）……207
ワルキチ（モンスター）……200

ん
ンドゥバ（モンスター）……197

CHUN SOFT

GAMES

今までにチュンソフトから発売されたゲームソフトを一気に紹介。どれも最後まで飽きさせない珠玉の名作ばかり。

ドラゴンクエストキャラクターズ
不思議のダンジョン

トルネコの大冒険2

『トルネコの大冒険』2作目。前作から半年後、国中がモンスターの出現で大混乱に。その原因を探るべく、トルネコの冒険が再び始まる。

■プレイステーション
■6.800円（税抜）
■1999年9月発売

不思議のダンジョン

風来のシレン2
鬼襲来！　シレン城！

それはまだシレンが子供のころのお話。ふと立ち寄ったナタネ村で、えらばれし者となってしまったシレンとコッパ。ナタネ村に城を造り、鬼から村を守るのだ！　大人気『風来のシレン』シリーズ最新作がニンテンドウ64で登場‼　シレンの伝説を一緒に作ろう。

■Nintendo64
■6.800円（税抜）
■2000年9月発売

不思議のダンジョン2

風来のシレン

伝説の神鳥・黄金のコンドル。その神鳥が棲むところ、幻の黄金郷があるという。秘境こばみ谷のテーブルマウンテンに伝わる伝説に、風来人シレンとイタチのコッパが挑む！　不思議のダンジョンシリーズ第二弾。

■NINTENDO POWER対応(スーパーファミコン)
■書き換え料：1.000円

不思議のダンジョン

トルネコの大冒険

世界一の武器屋を目指すトルネコは、愛する妻とかわいい息子を店に残して、宝探しの旅に出発！『ドラゴンクエストⅣ』の人気キャラ、トルネコが主人公の、不思議のダンジョンシリーズ第一弾！

■NINTENDO POWER対応(スーパーファミコン)
■書き換え料：1.000円

不思議のダンジョン

風来のシレンGB
月影村の怪物

旅の途中、コッパとはぐれたシレンは、月影村という村に立ち寄った。だが、その村には恐ろしい秘密が隠されていた……。スーパーファミコン版『風来のシレン』で大人気のシリーズがGBで登場。

■NINTENDO POWER対応(ゲームボーイ)
■書き換え料：1.000円

サウンドノベル・エボリューション1

弟切草　蘇生篇

サウンドノベルシリーズ第一弾。古い洋館に秘められたミステリーとは⁉　SFC版とPS版で発売中。

■プレイステーション■4.800円（税抜）
■1999年3月発売
■NINTENDO POWER対応(スーパーファミコン)
■書き換え料：1.000円

サウンドノベル・エボリューション2

かまいたちの夜 特別篇

ペンションで起きた連続殺人事件の犯人は⁉大好評のサウンドノベル第二弾。SFC版とPS版で発売中。

■プレイステーション■2.800円（税抜）
■1998年12月(ベスト版1999年12月)発売
■NINTENDO POWER対応(スーパーファミコン)
■書き換え料：1.000円

サウンドノベル・エボリューション3

街　～運命の交差点～

8人の主人公が渋谷で交差する。ザッピング機能搭載のサウンドノベル第三弾。SS版とPS版で発売中。

■プレイステーション■5.800円（税抜）
■1999年1月発売
■セガサターン■5.800円（税抜）
■1998年1月発売

INFORMATION BOOKS

チュンソフトのゲームをプレイするなら、ぜひお供にどうぞ。どこよりも詳しく楽しく紹介しているぞ。

不思議のダンジョン2
風来のシレン
公式ガイドブック・公式ガイドプロフェッショナル

テーブルマウンテンの完全攻略と全要素をフォローしたガイド。ダンジョンの謎はこの2冊で解ける！

■A5判■208ページ
■本体：1,166円（税抜）
■チュンソフト発行

■A5判■176ページ
■本体：971円（税抜）
■チュンソフト発行

不思議のダンジョン2
風来のシレン
キャラクターデビューブック

『風来のシレン』に登場する、個性的で魅力あふれるキャラクター達。そんな彼らの活躍を、オリジナルイラストやマンガで大紹介！

■A5判■80ページ■本体：680円（税抜）
■チュンソフト発行

不思議のダンジョン
風来のシレンGB
月影村の怪物　秘伝の書

GB版シレンを語り尽くした攻略本。描き下ろしオリジナルイラストも満載の、オトクな1冊

■B6判■160ページ■本体：864円（税別）
■チュンソフト発行

風来のシレン4コマまんが集
笑いのツボ

人気漫画家描き下ろし＆シレンファンが応募した４コママンガ満載。『風来のシレン』をプレイしたことのある人なら、大爆笑間違いなし！

■新書判■160ページ■本体：680円（税抜）
■チュンソフト発行

トルネコの大冒険2
公式パーフェクトガイド

『トルネコの大冒険２』の役に立つ情報や攻略テクニック、完全データがぎっしりとつまっている。

■A5判■208ページ
■本体：1,200円（税抜）
■チュンソフト発行

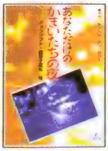
かまいたちの夜　特別篇
公式ファンブック改訂版

PS版にも対応し、さらにパワーアップ。攻略法や新シナリオの情報ももちろん掲載。

■B6判■184ページ
■本体：1000円（税抜）■チュンソフト発行

あなただけの
かまいたちの夜

1995年に募集したシナリオコンテストの入賞作を掲載。ファンによる斬新な世界が楽しめる。



■B6判■328ページ■本体：680円（税抜）
■チュンソフト発行

弟切草　蘇生篇
公式ガイドブック

攻略情報やキーワードから読み解く解説集など、ファン納得の濃い一冊。唯一の公式ガイド。

■A5判■144ページ
■本体：1,000円（税抜）■チュンソフト発行

街　公式ガイド
ZAP'S　増補版

攻略情報も増強され、8人の行動も完璧に押さえています。PS版にもばっちり対応。

■B5判■192ページ
■本体：1,600円（税抜）■チュンソフト発行

風来のシレン2関連アイテム大集合!!

『風来のシレン２』は、ゲームだけじゃなくて他にもこんなに関連アイテムがそろっている。全部集めなきゃ風来のシレン２マスターとはいえないかも!?

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

公式ファンブック ビックリの壺

すべての「風来のシレン」ファン必携の書、それがこの「ビックリの壺」だ。伊集院光・我孫子武丸・森田正光といった、著名人シレンファンのインタビューや、読者が送ってくれた、哀しくもおかしい散り様集＆パロディ４コママンガ。さらに、ここだけで明かせる初期設定資料集などなど、内容、超充実の一冊だ。

■本体価格：780円(税別)
■A5版■160ページ

ひみつの巻物

風来のシレンビギナーからマスターまで楽しめる『風来のシレン２』ファンブック。他では読めない情報満載！

■本体価格：750円(税別)
■A5版■96ページ

ポストカードブック

大切な人にハガキを出すなら、このポストカードがオススメ！CGキャラクターを使った、オリジナル画像がいっぱいだ。

■本体価格：800円(税別)

モンスターシール大図鑑

かわいくて憎らしい（？）『風来のシレン２』のモンスター達がシールになった！モンスターのデータも書き込めるので攻略にもOK。いっぱい貼ってモンスター図鑑を完成させよう！

■本体価格：900円(税別)

公式ガイドブック

シレンがナタネ村に着いてから、鬼ヶ島に挑戦するまでを完全サポート。ココでしか分からない情報も盛りだくさん！

■本体価格：1200円(税別)
■A5版■224ページ

※書店店頭で品切れの際は、書店カウンターにて御注文下さい。

『風来のシレン』最新作がゲームボーイカラーで登場。『風来のシレンGB』で、月影村を救ったシレンの、次の冒険の行く先は……？

■ゲームボーイカラー（アドバンス対応）
■4500円（税別）

風来のシレンGB2関連BOOK

公式ガイドブック

メインストーリーから、ニューダンジョン「トンファンの穴」までを徹底解説！　ここでしか読めない情報が満載だ!!

■本体価格：1000円（税別）
■A5版■192ページ

もののけ手帳

「シレンGB2」に登場するモンスターがシールになった！　モンスターを見つけたらシールを貼って手帳を完成させよう！

■本体価格：580円（税別）
■A6版■シール209枚入

公式ファンブック ビックリの壺2

2001年12月14日発売!!

あの「ビックリの壺」第２弾が早くも登場！前作よりもさらにパワーアップした内容で、シレンファンもビックリなのだ。

■本体価格：780円（税別・予価）
■A5版■160ページ

2001年12月20日発売!!

「トルネコの大冒険２」が、ゲームボーイアドバンスにいよいよ登場！　いつでも持ち運べるコンパクトサイズで、あの面白さを100％再現したぞ。画面の美しさはそのままに、すべてのダンジョンを完全収録。この冬は、どこに行っても「トルネコの大冒険２アドバンス」ざんまいだ!!

■ゲームボーイアドバンス専用
■5980円（税別）

GBA版のすべてがわかる「公式コンプリートガイド」同時発売!!

「トルネコの大冒険２　アドバンス」の、全ダンジョン、全アイテム、全モンスターを完全攻略！　オフィシャルならではの情報満載でお送りする、コンプリートガイドブック、ゲームと同時発売決定！

■本体価格：1200円（税別・予価）
■A5版■224ページ

風来のシレン2
公式パーフェクトガイド

企画・構成
中西一彦　壹岐昌五（CHUN SOFT）
斉藤睦志　塩野入大輔（STUDIO HARD）

編集・原稿
斉藤睦志　塩野入大輔（STUDIO HARD）
根上広行　西谷英晃　永田浩章（超音速）
加島 綾

装丁・アートディレクション
白鯛雅子（BGS）

本文デザイン
白鯛雅子　萩原真理子　雫 純子　山本綾野（BGS）

DTPオペレーション
株式会社エストール

編集協力
冨江慎一郎　長畑成一郎
青柳利実　末村亜紀
平田政憲（CHUN SOFT）

撮影
丸山 尚

イラスト
長谷川薫（CHUN SOFT）
中村淳一
今　貴弘（SUPER SONIC D.D）

2000年11月2日　初版第1刷発行
2001年11月14日　第3刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト
〒160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10階
TEL　（03）5272-1741（出版部）
FAX　（03）5272-1742

印刷所　大日本印刷株式会社

©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち

Printed in Japan
ISBN4-924978-15-9

●乱丁本、落丁本などの不良品は、お取替え致します。
●本書の内容を、無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

ゲームに関する質問は、
チュンソフト質問ダイヤル
03-5272-5155で承ります。
★月曜日〜金曜日（祝祭日除く）　13:00〜17:00

また、チュンソフトのホームページもご参考ください。
アドレス【www.chunsoft.co.jp】

ヒツジ神官懺悔室
～本人の場合～

チュンソフト新刊書籍案内

風来のシレン2公式ファンブック ビックリの壺
■A5判■160P
■本体:780円(税別)

風来のシレンGB2 公式ガイドブック
■A5判■192P
■本体:1000円(税別)

風来のシレンGB2 もののけ手帳
■A6判■シール209枚入り
■本体:580円(税別)

絶賛発売中!!

風来のシレン2 ひみつの巻物
■A5判■96P
■本体:750円(税別)

風来のシレン2 公式ガイドブック
■A5判■224P
■本体:1200円(税別)

「不思議のダンジョン」シリーズ 好評既刊

風来のシレン　公式ガイドブック
■A5判■208P■本体:1166円(税別)

風来のシレン　公式ガイドプロフェッショナル
■A5判■176P■本体:971円(税別)

風来のシレンGB　月影村の怪物　秘伝の書
■B6判■160P■本体:864円(税別)

風来のシレン　4コマまんが集　笑いのツボ
■新書判■160P■本体:680円(税別)

トルネコの大冒険2　公式パーフェクトガイド
■A5判■208P■本体:1200円(税別)

9784924978157

1920076013003

ISBN4-924978-15-9

C0076 ¥1300E

定価：本体1300円（税別）

CHUN SOFT

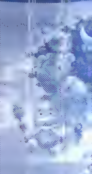
風来のシレン2

公式パーフェクトガイド

チュンソフト

CHUN

風来のシレン2



公式パーフェクトガイド

チュンソフト

NINTENDO 64

CHUN SOFT

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

公式パーフェクトガイド

チュンソフト編

「鬼ヶ島」攻略後の、さらなる5ダンジョン

「神社の隠し穴」「中腹の井戸」「最果てへの道」「あかずの間」「黄金の間」

完全攻略!!

オフィシャルだからできた「コンプリートガイド」、ついに登場！

CHUN SOFT

9784924978157

1920076013003

ISBN4-924978-15-9

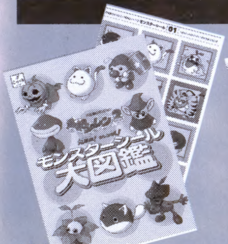
C0076 ¥1300E

定価：本体1300円（税別）

CHUN SOFT

「風来のシレン2」公式アイテムをコンプリートせよ！

絶賛発売中!!

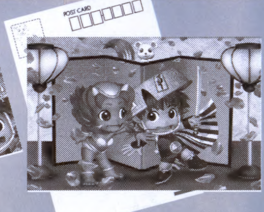


風来のシレン2
モンスターシール大図鑑
■本体：900円（税別）

風来のシレン2
ひみつの巻物
■本体：750円（税別）

風来のシレン2
公式ガイドブック
■本体：1200円（税別）

風来のシレン2
2001年卓上カレンダー
■本体：900円（税別）



風来のシレン
ポストカードブック
■本体：800円（税別）

風来のシレン2

公式パーフェクトガイド

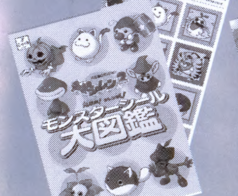
チュンソフト

CHUN SOFT

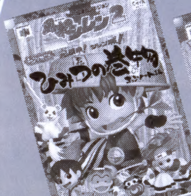
チュンソフト2000.11.2

「風来のシレン2」公式アイテムをコンプリートせよ！

絶賛発売中!!



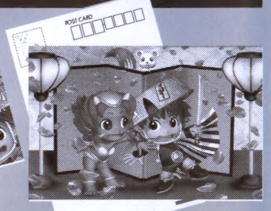
風来のシレン2
モンスターシール大図鑑
■本体：900円（税別）



風来のシレン2
ひみつの巻物
■本体：750円（税別）

風来のシレン2
公式ガイドブック
■本体：1200円（税別）

風来のシレン2
2001年卓上カレンダー
■本体：900円（税別）



風来のシレン
ポストカードブック
■本体：800円（税別）

チュンソフト

「鬼ヶ島」攻略後の、さらなる5ダンジョン

「神社の隠し穴」「中腹の井戸」「最果てへの道」「あかずの間」「黄金の間」

完全攻略!!

オフィシャルだからできた「コンプリートガイド」、ついに登場！

CHUN SOFT

風来のシレン2　公式パーフェクトガイド